LIVROS COTOVIA

ROGER CAILLOIS

OS JOGOS E OS HOMENS

LIVROS COTOVIA

ROGER CAILLOIS

OS JOGOS
E OS HOMENS

ENSAIO

PREZADO LEITOR

Ao retirar o material bibliográfico, você se torna responsável por êle. Esperamos que faça bom uso e que tenha cuidado pois se houver qualquer dano (rabisco, recorte, etc.) ou extravio do mesmo, você será o responsável pela reposição.

A DIREÇÃO

1010629243
FE
301.21 C122j

2005 28538

40 Anos
Livraria
Canuto
Tel.: (011) 3259-5477
Fax: (011) 3258-1473
E-mail: info@canuto.com.br
www.canuto.com.br

OS JOGOS E OS HOMENS

A MÁSCARA E A VERTIGEM

Título original: *Les jeux et les hommes*
© Éditions Gallimard, 1958

© Edições Cotovia, Lda., Lisboa, 1990

Concepção gráfica de João Botelho

ISBN 972-9013-28-4

Roger Caillois

Os Jogos e os Homens

A máscara e a vertigem

Tradução de José Garcez Palha

Cotovia

UNIDADE F.E
Nº CHAMADA: 301.21
C122j
V: EX:
TOMBO: 62243
PROC. 14918/05
C: X D:
PREÇO: R$ 69,42
DATA: 13/12/05
Nº CPD: 203613

A presente tradução segue a edição revista e aumentada pelo autor.
1967, Edições Gallimard

Índice

Introdução p. 9

PRIMEIRA PARTE

I Definição 23
II Classificação dos jogos 31
III Vocação social dos jogos 59
IV Corrupção dos jogos 65
V Para uma sociologia a partir dos jogos 79

SEGUNDA PARTE

VI Teoria alargada dos jogos 93
VII Simulacro e vertigem 101
VIII Competição e acaso 121
IX Repercussões no mundo moderno 153

COMPLEMENTOS

I Importância dos jogos de azar 169
II Da pedagogia às matemáticas 187

DOSSIER

Mimicry nos insectos 205
A Vertigem no *volador* mexicano 207
O prazer da destruição num macaco saju 208
Proliferação das máquinas de moedas. O entusiasmo que provocam 209
Jogos de azar, horóscopos e superstições 216
Tendência para os «estupefacientes» nas formigas 217
Mecanismo da iniciação 218
Exercício do poder político pelas Máscaras 220
Intensidade da identificação com o ídolo: o culto de James Dean 221
Repercussões da vertigem nas civilizações organizadas: os incidentes do 31 de Dezembro de 1956 em Estocolmo 223
A máscara, atributo da intriga amorosa e da conspiração política 225

INTRODUÇÃO

Os jogos são em número variadíssimo e de múltiplos tipos: jogos de sociedade, de destreza, de azar, jogos de ar livre, de paciência, de construção, etc. Apesar desta quase infinda diversidade, e com uma notável constância, a palavra «jogo» evoca por igual as ideias de facilidade, risco ou habilidade. Acima de tudo, contribui infalivelmente para uma atmosfera de descontracção ou de diversão. Acalma e diverte. Evoca uma actividade sem escolhos mas também sem consequências na vida real. Opõe-se ao carácter sério desta última e, por isso, vê-se qualificada de frívola. Por outro lado, opõe-se ao trabalho, tal como o tempo perdido se opõe ao tempo bem empregue. Com efeito, o jogo não produz nada — nem bens nem obras. É essencialmente estéril. A cada novo lance, e mesmo que estivessem a jogar toda a sua vida, os jogadores voltam a estar a zero e nas mesmas condições do início. Os jogos a dinheiro, apostas ou lotarias, não são excepção. Não criam riqueza, movimentam-na.

Esta gratuidade fundamental do jogo é precisamente a característica que mais o desacredita. É também ela que possibilita que nos entreguemos ao jogo com indiferença, assim como o mantém isolado das actividades fecundas. Assim, desde o primeiro instante, cada um de nós se convence de que o jogo não passa de uma fantasia agradável e de uma vã distracção, quaisquer que sejam o cuidado que nele se ponha, as faculdades que nele se mobilizem, o rigor que ele exija. É o que se nota na seguinte frase de Chateaubriand: «A geometria especulativa, como as demais ciências, tem os seus jogos, as suas inutilidades.»

Nestas condições, parece tanto mais significativo que historiadores eminentes, após aprofundados inquéritos, e psicólogos escrupulosos, após repetidas e sistemáticas observações, tenham pretendido fazer do espírito de jogo uma das molas principais do desenvolvimento das mais altas manifestações culturais em cada sociedade e da educação moral e do progresso intelectual dos indivíduos. O contraste entre uma actividade menor, considerada negligenciável e os importantes resultados que frequentemente abonam a seu favor, abala demasiado a tal verosimilhança ao ponto de nos perguntarmos se não se tratará de algum paradoxo, mais engenhoso do que fundamentado.

Antes de examinar as teses ou as conjecturas dos panegiristas do jogo, parece-me útil analisar as noções implícitas na ideia de jogo tal como surgem nos diferentes empregos da palavra, para além do seu significado próprio, ao ser utilizada enquanto metáfora. Se o jogo é, verdadeiramente, a mola primordial da civilização, é impossível que os seus segundos sentidos não se revelem também instrutivos.

Em primeiro lugar, numa das suas mais correntes acepções, e também das mais próximas do seu verdadeiro significado, o termo «jogo» designa não somente a actividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma actividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo. Assim, fala-se de jogos de cartas: o conjunto das cartas; de jogos de xadrez: o conjunto das peças indispensáveis para jogar tais jogos. Conjuntos completos e numeráveis: um elemento a mais ou a menos e o jogo torna-se impossível ou viciado, a não ser que a adição ou a retirada de um ou de vários elementos seja previamente anunciada e corresponda a uma intenção precisa. Desta forma, é usado o *joker* no jogo de cartas ou uma peça extra no caso do xadrez para restabelecer o equilíbrio entre dois jogadores de diferente força. E da mesma forma se falará de um jogo de orgão: o conjunto dos tubos e dos teclados, ou de um jogo de velas: o aparelho completo das diferentes velas duma embarcação. Esta noção de totalidade fechada, completa e imutável de início, concebida para funcionar sem outra intervenção exterior que não seja a energia que lhe dá o movimento, constitui decerto uma preciosa inovação num mundo essencialmente em mudança, cujos dados são praticamente infinitos e, por outro lado, se transformam sem cessar.

A palavra «jogo» designa ainda o estilo dum intérprete, músico ou comediante, isto é, as características originais que se distinguem doutras formas de tocar um instrumento ou de desempenhar um papel. Preso ao texto ou à partitura, o intérprete não deixa de ser livre, dentro de uma certa margem, para manifestar a sua personalidade através de inimitáveis cambiantes e variações.

O termo «jogo» combina, então, em si as ideias de limites, liberdade e invenção. Num registo próximo, exprime uma notável combinação onde se lêem conjuntamente os conceitos de sorte e de destreza, dos recursos recebidos do azar ou da sorte e da mais ou menos arguta inteligência que as põe em prática e que trata de tirar delas o máximo proveito. Expressões como *ter bom jogo* correspondem ao primeiro dos sentidos, outras como *jogar pelo seguro* ou *jogar com trunfos*, remetem para o segundo. Outras ainda, como *mostrar o jogo* ou, inversamente, *dissimular o jogo*, referem-se inextricavelmente a ambos: vantagens à partida e um delinear astuto duma sapiente estratégia.

O conceito de risco vem imediatamente complicar os dados já de si confusos: a avaliação dos recursos disponíveis e o cálculo das eventualidades previstas fazem-se de súbito acompanhar duma outra especulação, uma espécie de aposta que supõe uma comparação entre o risco aceite e o resultado previsto. Daí decorrem expressões como pôr em jogo, jogar forte, jogar as sobras, jogar a sua carreira, jogar a sua vida, ou ainda a constatação de que sai mais cara a mecha do que o sebo, ou seja, que o maior dos ganhos que se possa esperar do jogo será sempre inferior ao preço da luz que o ilumina.

O *jogo*, aparece novamente como uma noção particularmente complexa que associa um estado de facto, uma cartada favorável ou deplorável, onde o acaso é soberano e onde o jogador recebe, por fortuna ou por desgraça, sem nada poder fazer, a uma aptidão para tirar o melhor partido dos seus desiguais recursos. Estes, delapidados pela negligência, só serão frutificados por um cálculo sagaz, por uma escolha entre a prudência e a audácia que assim colabora com uma segunda coordenada, isto é, em que medida o jogador se dispõe a apostar mais no que lhe escapa do que naquilo que controla.

Todo o jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do *jogo*, ou seja, o permitido e o proibido. Estas convenções são simultaneamente arbitrárias, imperativas e inapeláveis. Não podem ser violadas sob nenhum pretexto, pois, se assim for, o jogo acaba imediatamente e é destruído por esse facto. Porque a única coisa que faz impor a regra é a vontade de jogar, ou seja, a vontade de a respeitar. Ou se *faz o jogo* ou não se faz. Mas *fazer o jogo* é algo que se diz bastantes vezes fora de situações de jogo, em variados actos e trocas aos quais se tenta estender as convenções implícitas que se assemelham às dos jogos. É conveniente a submissão às regras precisamente porque o parceiro desleal não é punido por nenhuma sanção oficial. Ao deixar de jogar, reconquista, pura e simplesmente, o estado natural e de novo tornou possível não só exigir e cobrar mais do que é devido, mas também as artimanhas ou as réplicas proibidas, que as convenções tinham justamente por objecto banir, conforme o acordo comum. O que se designa por *jogo* surge, desta vez, como um conjunto de restrições voluntárias, aceites de bom grado e que estabelecem uma ordem estável, por vezes uma legislação tácita num universo sem lei.

Finalmente a palavra *jogo*, apela para uma ideia de amplitude, de facilidade de movimentos, uma liberdade útil mas não excessiva, quando se fala de *jogo* de uma engrenagem ou quando se diz que um navio *joga* a sua âncora. Esta amplitude torna possível uma indispensável mobilidade. É o jogo que subsiste entre os diversos elementos que permite o funcionamento de um mecanismo. Por outro lado, esse jogo não deve ser exagerado pois a máquina enlouqueceria. Desta feita, este espaço cuidadosamente contado impede o bloqueio e o desajuste. *Jogo* significa, portanto, a liberdade que deve permanecer no seio do próprio rigor, para que este último adquira ou conserve a sua eficácia. Além do mais, todo o mecanismo pode ser considerado como uma espécie de jogo numa outra acepção do termo, que o dicionário precisa da seguinte forma: «Acção regular e combinada de diversas partes duma máquina.» Uma máquina, de facto, é um *puzzle* de peças concebidas para se adaptarem umas às outras e para funcionar em harmonia. Mas, no interior deste jogo, todo ele exactidão, intervém, dando-lhe vida, um jogo de outro tipo. O primeiro é combinação exacta, relojoaria perfeita, o segundo é elasticidade e margem de movimentos.

São estas as variadas e ricas acepções que mostram em que medida, não o jogo em si, mas as disposições psicológicas que ele traduz e fomenta, podem efectivamente constituir importantes factores civilizacionais. Globalmente, estes diferentes sentidos implicam noções de totalidade, regra e liberdade. Um deles associa a existência de limites à faculdade de inventar dentro desses limites. Um outro inicia-se entre os recursos herdados da sorte e a arte de alcançar a vitória, socorrendo-se apenas dos recursos íntimos, inalienáveis, que dependem exclusivamente do zelo e da obstinação individual. Um terceiro opõe o cálculo ao risco. Um outro ainda convida a conceber leis imperiosas e simultaneamente sem outra sanção para além da sua própria destruição, ou preconiza a conveniência em manter alguma lacuna ou disponibilidade no seio da mais rigorosa das economias.

Há casos em que os limites se esfumam, em que a regra se dissolve e há outros em que, pelo contrário, a liberdade e a invenção estão prestes a desaparecer. Mas o jogo significa que os dois pólos subsistem e que há uma relação que se mantém entre um e o outro. Propõe e difunde estruturas abstractas, imagens de locais fechados e reservados, onde podem ser levadas a cabo concorrências ideais. Essas estruturas, essas concorrências são, igualmente, modelos para as instituições e para os comportamentos individuais. Não são segura e directamente aplicáveis a um real sempre problemático, equívoco, emaranhado e variado onde os interesses e as paixões não se deixam facilmente dominar mas onde a violência e traição são moeda corrente. Contudo, os modelos sugeridos pelos jogos constituem também antecipações do universo regrado que deverá substituir a anarquia natural.

Esta é, reduzida ao seu essencial, a argumentação de um Huizinga quando faz derivar do espírito de jogo a maioria das instituições que comandam as sociedades e das disciplinas que contribuem para a sua glória. O direito insere-se, incontestavelmente, nesta categoria: o código enuncia a regra do jogo social, a jurisprudência estende-a aos casos litigiosos e a instrução dos processos define a sucessão e a regularidade das jogadas. São tomadas precauções para que tudo se passe com a clareza, a precisão, a pureza e a imparcialidade de um jogo. Os debates são conduzidos e o julgamento tem lugar num recinto de justiça, segundo um cerimonial invariável, que não deixa de lembrar, respectivamente, o espaço consagrado ao jogo (campo fechado, pista ou arena, tabuleiro de damas ou de xadrez), a barreira absoluta que o deve separar do espaço restante, enquanto durar a partida ou a audiência e, finalmente, o carácter inflexível e essencialmente formal das regras em vigor.

Em política, no intervalo dos golpes de força (*onde já não se faz o jogo*), existe mesmo assim uma regra de alternância que leva ao poder, e em condições semelhantes, os partidos opostos. A equipa que governa — e que faz correctamente o seu jogo, isto é, de acordo com as disposições estabelecidas e sem abusar das vantagens que lhe advêm do exercício momentâneo do poder — exerce este último sem o utilizar para aniquilar o adversário ou para lhe retirar toda a hipótese de lhe suceder pelos mecanismos legais. Se assim não fosse, a porta estaria aberta à conspiração e à revolta. Tudo se resumiria, a partir de então, a uma brutal prova de forças que não seria atenuada por frágeis convenções, precisamente as mesmas que visavam alargar à luta política as leis claras, imparciais e incontestáveis das rivalidades contidas.

O mesmo se passa no domínio da estética. Em pintura, as regras da perspectiva são, em grande parte, convenções. Engendram hábitos que, por fim, as fazem parecer naturais. Para a música as leis da harmonia, para a arte dos versos, as leis da prosódia e da métrica, qualquer outra forma de coerção, unidade ou cânone para a escultura, a coreografia e o teatro, todas constituem igualmente legislações diversas, mais ou menos explícitas ou detalhadas, que limitam e, ao mesmo tempo, orientam o criador. São uma espécie de regras do jogo que ele joga. Além disso, criam um estilo comum e identificável em que se conciliam e equilibram a disparidade do gosto, a provação da dificuldade técnica e os caprichos do génio. Estas regras têm algo de arbitrário e quem as achar estranhas ou incómodas tem autorização para as recusar e pintar sem perspectiva, escrever sem rima nem ritmo, compor fora das normas estabelecidas. Assim, já não estará a jogar, mas sim a contribuir para a destruição do jogo, pois neste as regras existem apenas em função do respeito que por elas se tem. Negá-las é estar simultaneamente a esboçar os futuros critérios de uma nova perfeição, de um novo jogo cujo código ainda vago acabará por tornar-se, por sua vez, tirânico, domesticará a audácia e novamente proibirá o sacrilégio da fantasia. Toda e qualquer ruptura que quebre uma proibição acreditada esboça já um outro sistema, que não é menos exacto nem menos gratuito.

Nem sequer a guerra é o domínio da violência pura, mas tende a ser o da violência regulamentada. As convenções limitam as hostilidades no tempo e no espaço. Iniciam-se por uma declaração que especifica solenemente o dia e a hora em que o novo estado de coisas entrará em vigor. E termina pela assinatura de um armistício ou de um acto de rendição cuja finalidade também é bem especificada. Outras restrições tratam de excluir do teatro de guerra as populações civis, as cidades abertas, tentam proibir o uso de certas armas, garantem o tratamento dos feridos e dos prisioneiros. Nas épocas da guerra apelidada de «cortês» até a estratégia era convencionada. Os ataques e contra-ataques deduziam-se e articulavam-se como combinações de fracassos e acontecia os teóricos considerarem não ser necessário o combate para a obtenção da vitória. As guerras deste tipo assemelhavam-se claramente a uma espécie de jogo: assassino, destruidor, mas regulamentado.

Por estes exemplos apercebemo-nos de uma espécie de marca ou de influência do princípio do jogo ou, pelo menos, de uma convergência com as suas ambições próprias. Por aí se poderá seguir o próprio progresso da civilização na medida em que esta consiste na passagem de um universo rude a um universo administrado, assente num sistema coerente e equilibrado, quer de direitos e deveres, quer de privilégios e responsabilidades. O jogo inspira ou confirma este equilíbrio. Proporciona continuamente a imagem de um meio puro, autónomo, onde a regra, respeitada voluntariamente por todos, não favorece nem lesa ninguém. Constitui um ilhéu de claridade e de perfeição, ainda que seja sempre ínfimo e precário, revogável e auto-extinguível. Mas esta duração fugaz, e essa extensão rara, que deixam de fora as coisas importantes, valem, pelo menos, como modelo.

Os jogos de competição conduzem ao desporto, os jogos de imitação e de ilusão prefiguram as religiões do espectáculo. Os jogos de azar e de combinação estiveram na origem de vários desenvolvimentos das matemáticas, do cálculo de probabilidades à topologia. É assaz evidente: o panorama de fecundidade cultural dos jogos não deixa de ser impressionante. A sua contribuição ao nível do indivíduo não é menor. Os psicólogos reconhecem-lhes um papel vital na história da auto-afirmação da criança e na formação da sua personalidade. Jogos de força, de destreza, de cálculo são exercício e diversão. Tornam o corpo mais vigoroso, mais dócil e mais resistente, a vista mais aguda, o tacto mais subtil, o espírito mais metódico e mais engenhoso. Cada jogo reforça e estimula qualquer capacidade física ou intelectual. Através do prazer e da obstinação, torna fácil o que inicialmente era difícil ou extenuante.

Ao contrário do que frequentemente se afirma, o jogo não é aprendizagem para o trabalho. Só aparentemente antecipa as actividades do adulto. O rapaz que brinca com o cavalinho ou a locomotiva não se prepara, de forma alguma, para vir a ser cavaleiro ou mecânico, nem a rapariga que confecciona em supostos pratos alimentos fictícios condimentados com ilusórias especiarias, se prepara para vir a ser cozinheira. O jogo não prepara para uma profissão definida; introduz o indivíduo na vida, no seu todo, aumentando-lhe as capacidades para ultrapassar os obstáculos ou para fazer face às dificuldades. É absurdo, e na realidade não leva a nada, lançar o mais longe possível uma argola ou um disco de metal, ou apanhar e atirar incessantemente uma bola com uma raqueta. Mas é vantajoso ter músculos potentes e reflexos rápidos.

O jogo supõe, sem dúvida, a vontade de ganhar, pela utilização plena dos recursos e pela exclusão das jogadas proibidas. Mas exige mais: é preciso ser cortês para com o adversário, dar-lhe confiança, por princípio, e combatê-lo sem animosidade. É preciso ainda aceitar antecipadamente uma eventual derrota, o azar ou a fatalidade, admitir a derrota sem cólera nem desespero. Quem se zanga ou lamenta cai logo em descrédito. Com efeito, uma vez que toda a nova jogada surge como um princípio absoluto, nada está perdido, e o jogador, em vez de se recriminar ou desanimar, tem oportunidade de redobrar de esforços.

O jogo convida-nos e habitua-nos a que escutemos esta lição de autodomínio e a alargar a sua prática ao conjunto das relações e das vicissitudes humanas em que a concorrência deixou de ser desinteressada e a fatalidade, circunscrita. Semelhante desapego em relação aos resultados da acção, ainda que aparente e por consolidar, não é virtude menor. Sem dúvida que este domínio é mais fácil em situação de jogo onde é, em certa medida, de rigor e onde o amor-próprio parece ter-se comprometido de antemão em honrar as respectivas obrigações. Todavia, o jogo mobiliza as diversas vantagens que cada pessoa pode ter recebido do acaso, o seu melhor zelo, a implacável e inalienável sorte, a audácia de arriscar e a prudência de calcular, a capacidade de conjugar estas diferentes espécies de jogo, que também o é e em termos superiores, de uma mais

ampla complexidade, visto ser a arte de associar de forma útil as forças indiferentemente dispostas. De certo modo, nada mais do que o jogo exige atenção, inteligência e resistência nervosa. Está provado que ele conduz o indivíduo a um estado, digamos, de efervescência, que depois de concluído, atingido o extremo, como por milagre, através de acção ou da resistência, o deixa sem energia nem maleabilidade. Também aí o desapego é digno de apreço. Assim como aceitar perder tudo, sorrindo diante de um lance de dados ou de uma carta virada.

Há que ter também em linha de conta os jogos de vertigem e o delicioso arrepio que se apossa do jogador ao ser proferida a fatal «as apostas estão feitas». Este anúncio põe fim à discrição do seu livre arbítrio e torna inapelável o veredicto que só poderia evitar se não jogasse. Alguns atribuem, paradoxalmente talvez, um valor de formação moral a este profundo desassossego deliberadamente aceite. Sentir o prazer do pânico, expor-se-lhe de livre vontade para tentar não ser vitimado por ele, ter diante dos olhos a imagem da perda, sabê-la inevitável e encontrar como única saída a possibilidade de simular indiferença, é, como diz Platão para uma outra aposta, um belo perigo, que vale a pena correr.

Loyola preconizava que era preciso agir contando apenas consigo mesmo, como se Deus não existisse, mas na recordação constante de que tudo dependia da sua vontade. O jogo não é escola menos árdua. Ordena ao jogador que não descure nada, com vista ao triunfo, mantendo com este as devidas distâncias. O que foi ganho pode ser perdido, aliás, está mesmo destinado a ser perdido. A forma como se vence é mais importante do que a vitória em si e, em todo o caso, mais importante do que a aposta. Aceitar a derrota como simples contratempo, a vitória sem embriaguez nem vaidade, essa distanciação, essa derradeira contenção no que se respeita à própria acção é a lei do jogo. Considerar a realidade como um jogo, ganhar mais terreno a certos costumes sociais que fazem recuar a mesquinhez, a cobiça e o ódio, é praticar um acto de civilização.

Esta apologia do espírito de jogo faz apelo a uma palinódia que salienta resumidamente as suas fraquezas e os seus perigos. O jogo é uma actividade de luxo que supõe o ócio. Quem tem fome não joga. Em segundo lugar, como não se é obrigado a jogar, e como o jogo se apoia no próprio prazer que suscita, fica à mercê do tédio, da saciedade ou de uma mera alteração de humor. Por outro lado, está condenado a não fundar nem produzir nada, pois faz parte da sua essência anular os seus próprios resultados, enquanto o trabalho e a ciência capitalizam os seus e, muito ou pouco, transformam o mundo. Além do mais, ele fomenta, à custa do seu conteúdo, um supersticioso respeito pela forma, que pode até tornar-se maníaco, uma vez que nele se fundem o gosto pela etiqueta, pelo ponto de honra ou pela casuística, e as subtilezas da burocracia e do procedimento judicial. Por último, o jogo escolhe as suas próprias dificuldades, isola-as do seu contexto e digamos que as *irrealiza*. Quer estejam resolvidas ou não, a única consequência é a satisfação ou a decepção, igualmente ideais. Se nos habituarmos a essa benignidade, iludir-nos-emos em relação à dureza das verdadeiras provas, já que ela só costuma ter em consideração os dados perdidos e irremediáveis, entre os quais a escolha é necessariamente abstracta. Numa palavra, o jogo assenta indubitavelmente no prazer de vencer o obstáculo, mas um obstáculo arbitrário, quase fictício, feito à medida do jogador e por ele aceite. A realidade não tem estas atenções.

É neste aspecto que reside o principal defeito do jogo. Mas é-lhe naturalmente essencial e, sem ele, o jogo ficaria também desprovido da sua fecundidade.

SECUNDUM SECUNDATUM

PRIMEIRA PARTE

I

DEFINIÇÃO DO JOGO

Em 1933, J. Huizinga, reitor da Universidade de Leyde, escolheu para tema do seu discurso solene: *Os Limites do jogo e do sério na cultura.* Retomou e desenvolveu as suas teses num original e pertinente trabalho publicado em 1938, *Homo ludens.* Esta obra, contestável na maioria das suas afirmações, não deixou de abrir vias extremamente fecundas para a pesquisa e para a reflexão. Cabe, no entanto, a J. Huizinga a duradoira honra de ter analisado magistralmente numerosas características fundamentais do jogo e de ter demonstrado a importância do seu papel no próprio desenvolvimento civilizacional. Por um lado, pretendia dar uma definição precisa da natureza essencial do jogo; por outro, esforçava-se por trazer à luz a componente do jogo que predomina ou anima as manifestações essenciais de toda e qualquer cultura: as artes e a filosofia, a poesia e as instituições jurídicas, e até determinados aspectos da guerra cortês.

Huizinga executou, brilhantemente, esta demonstração, mas se descobre o jogo onde, antes dele, ninguém soube reconhecer a sua presença ou a sua influência, omite deliberadamente a descrição e a classificação dos próprios jogos, como se todos respondessem às mesmas necessidades e exprimissem, de forma indiferente, a mesma atitude psicológica. A sua obra não é um estudo dos jogos, mas uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito de jogo no domínio da cultura e, mais precisamente, do espírito que preside a uma determinada espécie de jogos — os jogos de competição regrada. A análise das fórmulas iniciais de que Huizinga se serve para circunscrever o campo das suas verificações permite a detecção de estranhas lacunas numa investigação que é aliás, em todos os aspectos, notável. Huizinga definiu o jogo da seguinte maneira:

Sob o ponto de vista da forma, pode resumidamente, definir-se jogo como uma acção livre, vivida como fictícia *e situada para* *além da vida corrente, capaz, contudo, de absorver completamente o jogador; uma acção destituída de todo e qualquer interesse material e de toda e qualquer utilidade; que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscritos, decorrendo ordenadamente e segundo regras dadas e suscitando relações grupais que ora se rodeiam propositadamente de mistério ora acentuam, pela simulação, a sua estranheza em relação ao mundo habitual*[1].

Semelhante definição, em que todas as palavras são, no entanto, preciosas e cheias de sentido, é, ao mesmo tempo, demasiado ampla e demasiado restrita. É sem dúvida meritório e fecundo ter detectado a afinidade existente entre o jogo e o segredo ou o mistério, só que esta conivência não pode, porém, inserir-se numa definição de jogo, na medida em que este é, o mais das vezes, espectacular, para não dizer ostentatório. É indiscutível que o segredo, o mistério, o *travesti*, enfim, se prestam a uma actividade de jogo, mas convirá acrescentar desde já que essa actividade se exerce necessariamente em detrimento do secredo e do misterioso. Ela expõe-no, publicita-o e, de certa forma, *gasta-o*. Numa palavra, tende a retirar-lhe a sua característica mais essencial. Pelo contrário, quando o segredo, a máscara, o disfarce cumprem uma função sacramental, podemos estar certos de que aí não há jogo, mas instituição. Tudo o que é, naturalmente, mistério ou simulacro está próximo do jogo. Mas é também preciso que a componente de ficção e de divertimento prevaleça, isto é, que o mistério não seja venerado e que o simulacro não seja início ou sinal de metamorfose e de possessão.

Em segundo lugar, a parte da definição de Huizinga que apresenta o jogo como uma acção destituída de qualquer interesse material exclui pura e simplesmente as apostas e os jogos de azar, ou seja, por exemplo, as casas de jogo, os casinos, os hipódromos, as lotarias que, para o bem ou para o mal, ocupam precisamente uma parte importante na economia e na vida

---

[1] *Homo ludens*, tradução francesa, Paris 1951, pp. 34-35. Encontra-se nas pp. 57-58 uma outra definição, menos rica, mas também menos redutora: *O jogo é uma acção ou uma actividade voluntária, realizada dentro de determinados limites fixados de tempo e de lugar, de acordo com uma regra livremente aceite mas completamente imperiosa, provida de um fim em si mesma, acompanhada por um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser algo diferente da vida corrente.*

quotidiana de vários povos, sob formas, é certo, infinitamente diversas, mas em que a constância da relação azar e lucro é assaz impressionante. Os jogos de azar, que são também jogos a dinheiro, não têm praticamente lugar na obra de Huizinga. Uma parcialidade destas tem de ter as devidas consequências.

Mas também não é inexplicável. É sem dúvida muito mais difícil estabelecer a riqueza cultural dos jogos de azar do que a dos jogos de competição. No entanto, a influência dos jogos de azar não é menos relevante, mesmo se a acharmos nefasta. Além disso, não os tomar em consideração leva a que seja dada uma definição de jogo que afirma ou subentende que o jogo não atrai nenhum interesse de ordem económica. Ora, convém fazer a devida distinção. Em algumas das suas manifestações o jogo é lucrativo ou ruinoso em extremo, e está até destinado a sê-lo. Isso não impede que esta característica se associe ao facto de o jogo permanecer rigorosamente improdutivo, mesmo na sua forma de jogo a dinheiro. O somatório dos lucros seria, no melhor dos casos, sempre igual à soma das perdas dos outros jogadores. Quase sempre lhe é inferior, devido às despesas correntes, aos impostos ou aos lucros do empresário, o único que não joga ou cujo jogo está defendido contra o azar pela lei dos grandes números, isto é, o único que não pode tirar gozo do jogo. *Há deslocação de propriedade, mas não produção de bens.* Ou melhor, essa deslocação só afecta os próprios jogadores e unicamente na medida em que eles aceitam, através duma decisão livre, renovada a cada jogada, a eventualidade de uma tal transferência. Com feito, uma característica do jogo é não criar nenhuma riqueza, nenhum valor. Por isso se diferencia do trabalho ou da arte. No fim do lance, tudo pode e deve voltar ao ponto de partida, sem que nada de novo tenha surgido: nem colheitas, nem objectos manufacturados, nem obra-prima, nem capital acrescido. O jogo é ocasião de gasto total: de tempo, de energia, de engenho, de destreza e muitas vezes de dinheiro, para a compra dos acessórios ou para eventualmente pagar o aluguer do local. Quanto aos profissionais, pugilistas, ciclistas, *jockeys* ou actores que ganham a vida no ringue, na pista, no hipódromo ou nos palcos e que devem preocupar-se com o salário, as percentagens ou os bónus, claro que neste aspecto não se devem encarar como jogadores mas como trabalhadores. Quando jogam, é a outro jogo qualquer.

Todavia, é indiscutível que o jogo deve ser definido como uma actividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento. Um jogo em que fôssemos forçados a participar deixaria imediatamente de ser jogo. Tornar-se-ia uma coerção, uma obrigação de que gostaríamos de nos libertar rapidamente. Obrigatório ou simplesmente recomendado, o jogo perderia uma das suas características fundamentais, o facto de o jogador a ele se entregar espontaneamente, de livre vontade e por exclusivo prazer, tendo a cada instante a possibilidade de optar pelo retiro, pelo silêncio, pelo recolhimento, pela solidão ociosa ou por uma actividade mais fecunda. Daí a definição de jogo que Valéry propõe: existe jogo quando «o tédio pode soltar aquilo que o entusiasmo prendera»[1]. Porque só existe jogo quando os jogadores querem jogar e jogam, mesmo que seja o jogo mais absorvente ou o mais extenuante, na clara intenção de se divertirem e de afugentar as preocupações, ou seja, de se afastarem da vida de todos os dias. Acima de tudo, e sobretudo, urge que tenham a possibilidade de se irem embora quando lhes aprouver, dizendo: «Não jogo mais.»

Com efeito, o jogo é essencialmente uma ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da existência, e realizada, em geral dentro de limites precisos de tempo e de lugar. Há um espaço próprio para o jogo. Conforme os casos, o tabuleiro, o estádio, a pista, a liça, o ringue, o palco, a arena, etc. Nada do que é exterior à fronteira ideal entra em linha de conta. Sair do recinto por erro, por acidente ou por necessidade, atirar a bola para fora do campo, ora desqualifica ora implica uma penalização.

Deve retomar-se o jogo na fronteira estabelecida. O mesmo se passa com o tempo: a partida começa e acaba quando se dá um sinal. A sua duração é muitas vezes fixada previamente. É uma desonra abandonar ou interromper o jogo sem razão de maior (gritando «não vale», por exemplo, nos jogos das crianças). Se isso acontecer, a partida é prolongada após acordo entre os adversários ou por decisão do árbitro. Em todos os casos, o domínio do jogo é, portanto, um universo reservado, fechado, protegido — um autêntico espaço.

---

[1] PAUL VALÉRY: *Tel quel*, II, Paris, 1943, p. 21.

As emaranhadas e confusas leis da vida diária são substituídas, nesse espaço definido e durante esse tempo determinado, por regras precisas, arbitrárias, irrecusáveis, que têm de se aceitar como tais e que presidem ao correcto desenrolar da partida. Se o trapaceiro as viola, pelo menos finge respeitá-las. Não as discute: abusa da lealdade dos outros jogadores. Sob este ponto de vista, temos de estar de acordo com os autores que sublinharam que a desonestidade do trapaceiro não destrói o jogo. O que o destrói é o pessimista que denuncia o carácter absurdo das leis, a sua natureza meramente convencional, e que se recusa a jogar porque o jogo não tem sentido. Os seus argumentos são irrefutáveis. O jogo não tem outro sentido senão enquanto jogo. É precisamente por isso que as suas regras são imperiosas e absolutas, transcendendo toda e qualquer discussão. Não há nenhuma razão para que elas sejam desta e não doutra forma. Quem não as admitir de acordo com esta perspectiva tem necessariamente de as considerar uma manifesta extravagância.

Só se joga se se quiser, quando se quiser e o tempo que se quiser. Isso significa que o jogo é uma actividade livre. É, além do mais, uma actividade incerta. A dúvida acerca do resultado deve permanecer até ao fim. Quando, numa partida de cartas, o resultado já não oferece dúvida, não se joga mais, os jogadores põem as suas cartas na mesa. Na lotaria e na roleta, aposta-se num número que pode sair ou não. Numa prova desportiva, as forças dos campeões devem ser equilibradas para que cada um possa defender a sua oportunidade até ao fim. Por definição, os jogos de habilidade envolvem, para o jogador, o risco de falhar a jogada, uma ameaça de derrota, sem o que o jogo deixaria de divertir, como acontece a quem, por excesso de treino ou de habilidade, ganha sem esforço e infalivelmente.

Um desfecho conhecido *a priori*, sem possibilidade de erro ou de surpresa, conduzindo claramente a um resultado ineluctável, é incompatível com a natureza do jogo. É necessária uma renovação constante e imprevisível da situação, como a que se produz ao atacar e ao ripostar, no caso da esgrima ou do futebol, a cada mudança de bola, no ténis ou ainda no xadrez de cada vez que um dos adversários altera uma peça. O jogo consiste na necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta *que é livre dentro dos limites das regras.* Essa liberdade de acção do jogador, essa margem concedida à acção, é essencial ao jogo e explica, em parte, o prazer que ele suscita. É igualmente ela que justifica utilizações tão notáveis e significativas da palavra «jogo» como as que se constatam nas expressões o *jogo* de um artista ou o *jogo* de uma engrenagem, para designar, num caso, o estilo pessoal de um intérprete, no outro, a falta de afinação de um mecanismo.

Há muitos jogos que não envolvem regras. Deste modo, não existem regras, pelo menos em termos fixos e rígidos, para brincar às bonecas, aos soldados, aos polícias e aos ladrões, aos cavalos, aos comboios, aos aviões, em geral, aos jogos que supõem uma livre improvisação e cujo principal atractivo advém do gozo de desempenharmos um papel, de nos comportarmos *como se* fôssemos determinada pessoa ou determinada coisa, uma máquina, por exemplo. Apesar do carácter paradoxal da afirmação, eu diria que, aqui, a ficção, o sentimento do *como se* substitui a regra e desempenha exactamente a mesma função. Em si mesma a regra cria uma ficção. Quem joga xadrez, o jogo da barra, pólo ou bacará, pelo simples facto de se subordinar às respectivas regras, encontra-se separado da vida normal, que não conhece nenhuma das actividades que estes jogos tentam reproduzir fielmente. É por isso que se joga a valer ao xadrez, à barra, ao pólo e ao bacará. Não se joga *como se.* Pelo contrário, sempre que o jogo consiste numa imitação da vida, se, por um lado, o jogador não é, evidentemente, capaz de inventar e seguir regras que a realidade não respeita, por outro lado, durante, o jogo, tem-se consciência de que a conduta mantida é uma simulação, uma simples mímica. Esta consciência da irrealidade radical do comportamento adoptado afasta da vida normal, substituindo a legislação convencional que define outro tipo de jogos. A correspondência é de tal modo precisa que o fura-jogos, que ainda recentemente denunciava o absurdo das regras, passa agora a ser o que rompe o encanto, o que recusa brutalmente consentir na ilusão proposta, o que recorda ao rapazinho que não é um verdadeiro detective, um verdadeiro pirata, um verdadeiro cavalo, um verdadeiro submarino ou, à menina, que não está a adormecer um verdadeiro bebé ou que não está a servir uma verdadeira refeição a senhoras verdadeiras na sua loiça em miniatura.

Assim, os jogos não são regulamentados e fictícios. São, antes, ou regulamentados ou fictícios. De tal forma que, se um jogo regulamentado surge em determinadas circunstâncias como uma actividade séria e fora do alcance dos que ignoram as suas regras, isto é, se surge como fazendo parte da vida diária, esse jogo pode logo proporcionar a um leigo confundido e curioso o esboço de um divertido simulacro. Percebe-se facilmente que crianças, no propósito de imitar os adultos, manipulem às cegas as peças, reais ou fingidas, sobre um tabuleiro fictício e sintam prazer, por exemplo, em brincar ao «jogo das damas».

Esta discussão, destinada a determinar a natureza, o maior denominador comum de todos os jogos, tem simultaneamente a vantagem de pôr em relevo a sua diversidade e de alargar visivelmente o universo normalmente explorado quando se procede ao seu estudo. Em particular, estes apontamentos tendem a anexar a esse universo dois novos domínios: o das apostas e dos jogos de azar e o da mímica e da interpretação. Contudo, há ainda numerosos jogos e distracções que eles não contemplam ou aos quais não se adaptam totalmente, como é o caso do papagaio, do pião, dos *puzzles,* das paciências e das palavras cruzadas, do carrocel, do baloiço e de certas atracções das feiras. Lá voltaremos. Por agora, as análises precedentes permitem já definir essencialmente o jogo como uma actividade:

1. — *livre:* uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;

2. — *delimitada:* circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;

3. — *incerta:* já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar;

4. — *improdutiva:* porque não gera nem bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida;

5. — *regulamentada:* sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;

6. — *fictícia:* acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal.

Estas várias qualidades são puramente formais. Elas não ajuízam o conteúdo do jogo. Entretanto, o facto de as duas últimas — a regra e a ficção — aparecerem quase que em exclusão recíproca, mostra como a íntima natureza dos dados que procuram definir implica, exige, talvez, que esses dados sejam igualmente objecto de uma divisão. Divisão essa que tentará, desta vez, ter em linha de conta não as características que os opõem no seu conjunto à restante realidade, mas as que os distribuem em grupos de uma originalidade decididamente incontestável.

II

CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS

A extensão e variedade infindas dos jogos provocam de início o desespero na procura de um princípio de classificação que permita reparti-los a todos num pequeno número de categorias bem definidas. Além do mais, vários pontos de vista são credíveis uma vez que eles apresentam aspectos tão diversos. O vocabulário corrente mostra claramente até que ponto a razão hesita e vacila: com efeito, empregam-se várias classificações concorrentes. Opor os jogos de cartas aos jogos de destreza não tem qualquer sentido, nem opor os jogos de sociedade aos jogos de estádio. Num caso, escolhe-se realmente como critério de divisão o instrumento do jogo; noutro, a principal qualidade exigida; num terceiro, o número de jogadores e a atmosfera do jogo; e por fim, o lugar onde a prova é disputada. E ainda, complicando tudo o resto, pode jogar-se sozinho ou com outras pessoas a um mesmo jogo. Determinado jogo pode mobilizar várias qualidades ao mesmo tempo ou não exigir nenhuma.

Num mesmo lugar, podem jogar-se diferentíssimos jogos: os cavalinhos de madeira e o *diabolo* são ambos jogos de diversão ao ar livre. Mas a criança que saboreia passivamente o prazer de ser arrastada pela rotação do carrocel não vive o mesmo estado de espírito da criança que dá o seu máximo para apanhar correctamente o seu *diabolo.* Por outro lado, muitos são os jogos que não necessitam nem de instrumentos nem de acessórios e um mesmo acessório pode desempenhar funções díspares de acordo com o jogo considerado. Os berlindes são geralmente instrumentos de jogos de destreza, mas um dos jogadores pode tentar adivinhar o número par ou ímpar de pequenas bolas na mão do seu adversário. Tornam-se, então, instrumento de um jogo de sorte.

Detenhamo-nos nesta última expressão, já que faz alusão à característica fundamental de uma espécie de jogos bem determinada. Quer na altura de uma aposta, quer na lotaria, na roleta ou no bacará, é evidente que o jogador mantém a mesma atitude. Não fez nada, aguarda a decisão do acaso. Pelo contrário, o pugilista, o corredor pedestre, o jogador de xadrez ou da «macaca» põe tudo em acção para ganhar. Pouco importa que esses jogos sejam atléticos ou intelectuais. A atitude do jogador é idêntica: é o esforço de vencer um rival colocado nas mesmas condições. Assim, parece justificada a oposição entre jogos de azar e jogos de competição. Torna-se sobretudo tentador pesquisar se não será possível descobrir outras atitudes não menos fundamentais que, eventualmente, forneceriam as rubricas para uma acertada classificação dos jogos.

Depois de examinadas as diferentes possibilidades, proponho para tal uma divisão em quatro rubricas principais, conforme predomine, nos jogos considerados, o papel da competição, da sorte, do simulacro ou da vertigem. Chamar-lhes-ei, respectivamente *Agôn, Alea, Mimicry* e *Ilinx*. Todas se inserem francamente no domínio dos jogos. *Joga-se à* bola, ao berlinde ou às damas (*agôn*), *joga-se na* roleta ou na lotaria, *faz-se de pirata, de Nero ou de Hamlet (mimicry)*, brinca-se, provocando em nós mesmos, por um movimento rápido de rotação ou de queda, um estado orgânico de confusão e desordem, *(ilinx)*. No entanto, estas designações não abrangem por inteiro todo o universo do jogo. Distribuem-no em quadrantes, cada um governado por um princípio original. Delimitam sectores que agrupam os jogos de uma mesma espécie. Mas no seio desses sectores, os diferentes jogos são escalonados na mesma ordem, segundo uma progressão análoga. Desta forma, pode-se hierarquizá-los simultaneamente entre dois pólos antagónicos. Numa extremidade, reina, quase absolutamente, um princípio comum de diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida que se pode designar por *paidia*. Na extremidade oposta, essa exuberância alegre e impensada é praticamente absorvida, ou pelo menos disciplinada, por uma tendência complementar, contrária nalguns pontos, ainda que não em todos, à sua natureza anárquica e caprichosa: uma necessidade crescente de a subordinar a regras convencionais, imperiosas e incómodas,

de cada vez mais a contrariar criando-lhe incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objectivo desejado. Este torna-se, assim, perfeitamente inútil, uma vez que exige um número sempre crescente de tentativas, de persistência, de habilidade ou de artifício. Designo por *ludus* esta segunda componente.

Ao recorrer a estas expressões estrangeiras, não é minha intenção constituir uma espécie de mitologia pedante, totalmente destituída de sentido. Mas, na obrigatoriedade de reunir numa mesma etiqueta manifestações díspares, pareceu-me que o meio mais económico de lá chegar seria o de ir buscar a uma ou outra língua o vocábulo mais significativo e, simultaneamente, mais compreensível, a fim de evitar que cada conjunto analisado se encontre uniformemente marcado pela qualidade específica de um dos elementos que reúne (o que não deixaria de acontecer, se o nome de um desses elementos servisse para apelidar todo o grupo). De resto, à medida que for tentando definir a classificação em que me fixei, cada leitor terá ocasião de perceber por si mesmo a necessidade que senti de utilizar uma nomenclatura que não remetesse demasiado directamente para a experiência concreta, que está em parte destinada a distribuir de acordo com um princípio inédito.

Tendo bem presente essa intenção, tentei inserir em cada rubrica os jogos aparentemente mais diferentes, a fim de realçar melhor as suas semelhanças fundamentais. Combinei os jogos do corpo com os da inteligência, os jogos que se baseiam na força com aqueles que apelam para a habilidade ou para o cálculo. No interior de cada classe também não fiz distinção entre os jogos das crianças e os dos adultos e, sempre que pude, procurei comportamentos análogos no mundo animal. Tratava-se desta feita de evidenciar o próprio princípio da classificação proposta, pois ela teria muito menos alcance se não fosse nítida a correspondência entre as divisões e impulsos essenciais e irredutíveis.

a) Categorias Fundamentais

Agôn — Há todo um grupo de jogos que aparece sob a forma de competição, ou seja, como um combate em que a igualdade de oportunidades é criada artificialmente para que os adversários se defrontem em condições ideais, susceptíveis de dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor. Trata-se sempre de uma rivalidade que se baseia numa única qualidade (rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade, engenho, etc.), exercendo-se em limites definidos e sem nenhum auxiliar exterior, de tal forma que o vencedor apareça como sendo o melhor, numa determinada categoria de proezas. É esta a regra das provas desportivas e a razão de ser das suas múltiplas subdivisões, quer oponham dois indivíduos ou duas equipas (pólo, ténis, futebol, boxe, esgrima, etc.) quer sejam disputadas entre um número indefinido de concorrentes (toda a espécie de corridas, concursos de tiro, *golf*, atletismo, etc.). À mesma classe pertencem ainda os jogos em que os antagonistas dispõem, à partida, de elementos de valor e número idênticos. As damas, o xadrez e o bilhar são exemplos perfeitos. A procura da igualdade de oportunidades à partida é, manifestamente, o princípio essencial da rivalidade ao ponto de ser restabelecida por um *handicap* entre jogadores de diferentes níveis, o que quer dizer que, na igualdade de oportunidades inicialmente estabelecida, se cria uma desigualdade secundária, por proporcional à suposta força relativa dos participantes. É significativo que tal costume se verifique quer para o *agôn* de carácter muscular (os encontros desportivos) quer para o *agôn* de tipo mais cerebral (as partidas de xadrez, por exemplo, em que se compensa o jogador mais fraco com um peão, um cavaleiro, uma torre).

Por mais cuidadosos que sejamos ao criá-la, uma igualdade absoluta nunca é inteiramente realizável. Algumas vezes, como no xadrez ou nas damas, o facto de se ser o primeiro a jogar proporciona logo uma vantagem, pois essa prioridade inicial permitirá ao jogador favorecido ocupar posições-chave ou impor a sua estratégia. Ao invés, nos jogos de lances, quem oferece por último beneficia das indicações fornecidas pelas declarações dos adversários. Da mesma forma, no *criquete*, ser o último a sair multiplica os recursos do jogador. Nos encontros desportivos, a exposição, o facto de se ter o sol pela frente ou pelas costas, o vento que ajuda ou prejudica um dos campos; em corridas disputadas em pista fechada, o facto de se estar no interior ou no exterior da curva, constituem, segundo os casos, quer trunfos quer inconvenientes cuja influência não pode ser, de todo, esquecida. Anulam-se ou moderam-se estes

inevitáveis desequilíbrios tirando à sorte a situação de partida e alternando depois a posição privilegiada.

O interesse do jogo é, para cada um dos concorrentes, o desejo de ver reconhecida a sua excelência num determinado domínio. É a razão pela qual a prática do *agôn* supõe uma atenção persistente, um treino apropriado, esforços assíduos e vontade de vencer. Implica disciplina e perseverança. Abandona o campeão aos seus próprios recursos, incita-o a tirar deles o melhor proveito possível, obriga-o, finalmente, a servir-se deles com lealdade e dentro de limites fixados que, sendo iguais para todos, acabam, em contrapartida, por tornar indiscutível a superioridade do vencedor. O *agôn* apresenta-se como a forma pura do mérito pessoal e serve para o manifestar.

Fora do jogo ou nas fronteiras do jogo, reencontramos a ideia de *agôn* noutros fenómenos culturais que obedecem ao mesmo código: o duelo, o torneio, alguns aspectos constantes e notáveis da guerra dita palaciana.

Em princípio, parecer-nos-ia que os animais deviam ignorar o *agôn,* não entendendo nem limites nem regras, e procurando apenas num combate sem tréguas uma vitória brutal. É evidente que nem as corridas de cavalos nem as lutas de galos poderiam ser invocadas pois são combates em que os homens levam animais treinados ao confronto, de acordo com normas que só eles estabelecem. Todavia, tendo em conta certos factos, parece que os animais têm já o gosto de se oporem em tais recontros nos quais, não havendo regra sem excepção, há pelo menos um limite que é estabelecido e espontaneamente respeitado. É, nomeadamente, o caso dos gatos e cães pequenos, das focas ou dos ursos jovens que se divertem imenso a derrubarem-se uns aos outros, evitando todo e qualquer ferimento.

Mais convincente ainda é o costume dos bovídeos que, de cabeça baixa, frente a frente, se esforçam por fazer recuar o outro. Os cavalos praticam a mesma espécie de duelo amistoso mas têm também outro tipo de hábito: para medir forças, erguem-se sobre as patas traseiras e com um oblíquo e violento impulso, deixam-se cair sobre o outro com todo o seu peso, com a intenção de fazer o adversário perder o equilíbrio. Tem igualmente havido testemunhos realçando que numerosos jogos de perseguição têm lugar após provocação ou convite. O animal alcançado nada tem a temer do vencedor. O caso mais notório é sem dúvida o dos pequenos pavões selvagens chamados «combatentes». Escolhem para campo de batalha «um local ligeiramente elevado, como diz Karl Groos, sempre húmido e coberto de erva rasa, com um diâmetro de um metro e meio a dois metros»[1]. Os machos reúnem-se diariamente no local. O primeiro a chegar espera por um adversário e a luta começa. Os campeões agitam e inclinam a cabeça repetidas vezes. Eriçam as penas. Arremessam-se um contra o outro, de bico em riste, e atacam. *Nunca há perseguição ou luta fora do espaço delimitado para o torneio.* Por tudo isto parece-me legítimo evocar o termo *agôn,* uma vez que ficou claro que a finalidade dos antagonistas não é a de causar um estrago sério no seu adversário, mas sim o de demonstrar a sua própria superioridade. Os homens limitam-se a acrescentar a isso as subtilezas e a exactidão da regra.

No que diz respeito às crianças, assim que a personalidade se afirma e antes de surgirem as competições organizadas, constata-se a assiduidade de estranhos desafios, em que os adversários tentam provar a sua maior capacidade de resistência. É ver quem consegue por mais tempo fixar o sol, resistir às cócegas, deixar de respirar, não pestanejar, etc. Por vezes, a aposta é mais séria, quando se trata de resistir à fome ou à dor, sob a forma de açoites, beliscões, picadelas e queimaduras. Então, esses jogos de ascetismo, como se lhes chama, originam provações mais árduas. Antecipam as sevícias e os rituais que os adolescentes têm de sofrer aquando da sua iniciação. Afastamo-nos igualmente do *agôn,* que não tarda a encontrar as suas formas perfeitas, quer com os jogos e desportos de competição propriamente ditos, quer com os jogos e desportos de destreza (caça, alpinismo, palavras cruzadas, xadrez, etc.) nos quais os campeões, sem se defrontarem directamente, não deixam de participar num imenso, difuso e incessante concurso.

Alea — Em latim, é o nome para um jogo de dados. Utilizo-o aqui para designar todos os jogos baseados, em clara oposição ao *agôn,* numa decisão que não depende do jogador, e na qual ele não poderia ter a menor das participações, e em que, consequentemente, se trata mais de vencer o destino do que um adversário. Melhor dizendo, o destino é o único artífice da vitória e esta, em caso de rivalidade, significa apenas que o vencedor foi mais bafejado pela sorte do que o vencido. Exemplos claros desta categoria de jogos são fornecidos pelos dados, a roleta, o cara ou coroa, o bacará, a lotaria, etc. Aqui, não só se tenta eliminar a injustiça do acaso, como é a arbitrariedade desse acaso que constitui o único interesse do jogo.

A *alea* assinala e revela a benevolência do destino. O jogador, face a ele, é inteiramente passivo, não faz uso das suas qualidades ou disposições, dos seus recursos de habilidade, de força e de inteligência. Limita-se a aguardar, expectante e receoso, as imposições da sorte. Arrisca uma aposta. A justiça — sempre buscada, mas desta vez sob forma diferente, e tendendo a manifestar-se, também neste caso, em condições ideais — compensá-lo-á proporcionalmente ao seu risco, com uma rigorosa precisão. Todo o cuidado posto ainda há pouco para igualar as oportunidades dos concorrentes é aqui empregue para equilibrar escrupulosamente o risco e o lucro.

Contrariamente ao *agôn,* a *alea* nega o trabalho, a paciência, a habilidade e a qualificação; elimina o valor profissional, a regularidade, o treino. Acaba por abolir num ápice os resultados acumulados. É uma desgraça total ou então uma graça absoluta. Proporciona ao jogador com sorte muitíssimo mais do que ele poderia encontrar numa vida de trabalho, disciplina e fadiga. Surge como uma insolente e soberana zombaria do mérito. Supõe da parte do jogador uma atitude exactamente oposta àquela de que dá provas no *agôn.* Neste, só conta consigo; na *alea,* conta com tudo, com o mais ligeiro indício, com a mínima particularidade exterior, que ele encara logo como um sinal ou um aviso, com cada singularidade detectada, com tudo, em suma, excepto com ele próprio.

O *agôn* reinvindica a responsabilidade individual, a *alea* a demissão da vontade, uma entrega ao destino. Determinados jogos como o dominó, o gamão e a maioria dos jogos de cartas, combinam *agôn* e *alea*: o acaso preside à composição das «mãos» de cada jogador e estes, em seguida, exploram, o melhor que puderem e com o vigor que tiverem o quinhão que uma sorte cega lhes reservou. Num jogo como o *bridge,* são a experiência e o raciocínio que constituem a defesa do próprio jogador e lhe permitem tirar o melhor partido das cartas recebidas. Num jogo do tipo do *poker*, são mais as qualidades de penetração psicológica e de carácter.

---

[1] K. GROOS: *Les Jeux des animaux,* tradução francesa, Paris, 1902, pp. 150-51.

Em geral, o papel do dinheiro é tanto mais considerável quanto maior é a componente de acaso e, consequentemente, mais fraca a defesa do jogador. O motivo é claro: a *alea* não tem por função proporcionar aos mais inteligentes o ganho de dinheiro mas, pelo contrário, abolir as superioridades naturais ou adquiridas dos indivíduos, a fim de colocar todos em pé de igualdade absoluta diante do cego veredicto da sorte.

Sendo o resultado do *agôn* forçosamente incerto e devendo também aproximar-se, paradoxalmente, do resultado do mero acaso, e admitindo que as oportunidades dos concorrentes estão, em princípio, o mais equilibradas possível, daí se conclui que todo o recontro que possua as características de uma competição regulamentada e ideal pode ser objecto de apostas, isto é, de *aleas*: as corridas de cavalos ou de galgos, os desafios de futebol ou de pelota basca, as lutas de galos. Acontece até variarem incessantemente a taxa das apostas, durante a partida, de acordo com as peripécias do *agôn*[1].

Os jogos de azar apresentam-se, por excelência, como jogos humanos. Os animais conhecem os jogos de competição, de simulação e de vertigem. K. Groos, nomeadamente, contribuiu com exemplos relevantes para cada uma destas categorias. Em compensação, os animais, demasiado dominados pelo imediato e demasiado escravos dos seus impulsos, não seriam capazes de imaginar um poder abstracto e insensível, a cujo veredicto se submeteriam previamente, por diversão e sem reagir. Aguardar passiva e deliberadamente a decisão de algo fatídico, por ela arriscar um valor para o multiplicar na proporção das hipóteses de o perder, é uma atitude que exige uma capacidade de previsão, de memorização e de especulação, de que só uma reflexão objectiva e calculista é capaz. É talvez na medida em que a criança se aproxima do animal que os jogos de azar não têm para ela a importância que adquirem para o adulto. Para ela, jogar é agir. Por outro lado, privada de independência económica e sem dinheiro que lhe pertença, a criança não encontra nos jogos de azar o que constitui o seu principal atractivo. Não a conseguem entusiasmar. Sem dúvida que, para ela, os berlindes são dinheiro. Contudo, para os ganhar, conta muito mais com a sua habilidade do que com a sua sorte.

Agôn e *alea* traduzem atitudes opostas e de certa forma simétricas, mas obedecem ambas a uma mesma lei: a criação artificial entre os jogadores das condições de igualdade absoluta que a realidade recusa aos homens. Porque, na vida, nada é claro, a não ser, precisamente, que tudo, quer as oportunidades quer os méritos, é, à partida, confuso. O jogo, *agôn* ou *alea*, é, portanto, uma tentativa para substituir a confusão normal da existência corrente por situações perfeitas. Tais situações são de molde a que o papel do mérito ou do azar se apresente clara e indiscutivelmente. Implicam também que todos devam usufruir exactamente das mesmas oportunidades de provar o seu valor ou, a uma outra escala, exactamente das mesmas oportunidades de receber um benefício. De uma ou de outra maneira, evadimo-nos do mundo fazendo-*o* outro. Também pode haver evasão quando *se* faz de outro. É a isso que corresponde a *mimicry*.

Mimicry — Qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão (ainda que esta palavra signifique apenas entrada em jogo: *in-lusio*), ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário. O jogo pode consistir, não na realização de uma actividade ou na assumpção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adopção do respectivo comportamento. Encontramo-nos, então, perante uma variada série de manifestações que têm como característica comum a de se basearem no facto de o sujeito jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa. Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra. Decidi designar estas manifestações pelo termo *mimicry*, que, em inglês, designa o mimetismo, nomeadamente dos insectos, com o propósito de sublinhar a natureza fundamental e radical, quase orgânica, do impulso que as suscita.

---

[1] Por exemplo, nas ilhas Baleares, para a pelota, na Colômbia e nas Antilhas, para a luta de galos. Por consequência, não há que ter em conta os prémios em dinheiro que podem receber *jockeys* ou proprietários, corredores, pugilistas, futebolistas ou outros atletas. Esses prémios, por mais avultados que se possa supor, não se inserem na categoria da *alea*. São a recompensa de uma vitória arduamente disputada, recompensa do mérito, que nada tem a ver — e constitui, até, o seu contrário — com o favor do acaso, resultado da sorte que continua a ser o monopólio incerto dos apostadores.

O mundo dos insectos aparece face ao mundo humano como a mais divergente das soluções que a natureza fornece. Esse mundo opõe-se, ponto por ponto, ao do homem, mas não é menos elaborado, complexo ou surpreendente. Assim, parece-me legítimo tomar aqui em consideração os fenómenos de mimetismo, de que os insectos apresentam os mais perturbadores exemplos. Com efeito, a uma conduta humana livre, versátil, arbitrária e imperfeita e, sobretudo conducente à realização de obras exteriores, corresponde no animal, e mais particularmente no insecto, uma modificação orgânica, rígida, absoluta, que caracteriza a espécie e que vemos infinita e exactamente reproduzida, de geração em geração, em milhares de seres. São disso exemplo as castas das formigas e das térmitas em face da luta de classes e os desenhos das asas das borboletas em face da história da pintura. Por pouco que se aceite tal hipótese acerca de cuja temeridade não tenho quaisquer ilusões, o inexplicável mimetismo dos insectos fornece de súbito uma extraordinária réplica ao prazer que o homem tem de se disfarçar, de se travestir, de pôr uma máscara, *fazer um personagem*. Só que, desta vez, a máscara e o disfarce, em lugar de serem um adereço fabricado, fazem parte do corpo. Mas, em ambos os casos, servem rigorosamente os mesmos fins: mudar a aparência de quem usa e meter medo aos outros[1].

Nos vertebrados, a tendência para imitar traduz-se inicialmente por um contágio físico, quase irresistível, análogo ao contágio do bocejo, da corrida, do coxear, do sorriso e, acima de tudo, do movimento. Hudson julgou poder afirmar que, espontaneamente, um animal jovem «segue todo o objecto que se afasta e foge de todo o objecto que se aproxima». É o caso do cordeiro que pula e foge quando a mãe se volta e se dirige para ele, sem a reconhecer, enquanto segue de perto os passos do homem, do cão ou do cavalo que vê afastarem-se. Contágio e imitação não são ainda simulacro, mas tornam-no possível e dão origem à ideia e ao gosto da mímica. Nas aves, esta tendência culmina nas paradas nupciais, nas cerimónias e exibições de vaidade às quais, machos ou fêmeas, conforme os casos, se entregam com raro fervor e com evidente prazer. Quanto aos caranguejos oxirrincos que colocam sobre a carapaça qualquer alga ou pólipo que possam apanhar, a sua propensão para o disfarce, qualquer que seja a explicação formulada, não deixará lugar a dúvidas.

Mímica e disfarce são assim os aspectos fundamentais desta classe de jogos. Na criança, trata-se sobretudo de imitar o adulto. Daí o sucesso dos acessórios e dos brinquedos em miniatura que reproduzem ferramentas, utensílios, armas e máquinas de que se servem os mais crescidos. A menina brinca às mães, às cozinheiras, à lavadeira, à engomadeira; o rapazinho finge ser um soldado, um mosqueteiro, um agente da polícia, um pirata, um *cowboy*, um marciano[1], etc. Faz de avião estendendo os braços e fazendo o barulho do motor. Não obstante, as condutas de *mimicry* extravasam largamente da infância para a vida adulta. Abrangem igualmente toda a diversão a que nos entreguemos, mascarados ou travestidos, e que consista no próprio facto de o jogador/actor estar mascarado ou travestido, bem como nas suas consequências. E, finalmente, é claro que a representação teatral e a representação dramática entram de direito neste grupo.

O prazer é o de ser um outro ou de se fazer passar por outro. Mas, e uma vez que se trata dum jogo, a questão essencial não é ludibriar o espectador. A criança que brinca aos comboios pode perfeitamente recusar-se a beijar o pai, respon-

---

[1] Encontrar-se-ão exemplos de assustadoras mímicas de insectos (atitude espectral do louva-a-deus, transe do *Smerinthus ocellata)* ou de morfologias dissimuladoras no meu estudo intitulado : «Mimétisme et Psychasténie Légendaire», *Le Mythe et l'homme*, Paris, 1938, pp. 101-43. Este estudo trata, infelizmente, do problema numa perspectiva que me parece hoje das mais fantasistas. Não considerarei o mimetismo como uma perturbação da percepção do espaço ou como uma tendência para regressar ao inanimado mas, tal como aqui proponho, o equivalente, no insecto, dos jogos de simulação do homem. Os exemplos utilizados conservam, contudo, todo o seu valor. Reproduzi alguns deles na secção Dossier, no final deste volume.

[1] Como já tivemos oportunidade de salientar, os brinquedos das raparigas destinam-se a imitar condutas próximas, realistas, domésticas, enquanto os dos rapazes apelam para actividades distantes, romanescas, inacessíveis ou até francamente irreais.

dendo-lhe que as locomotivas não se beijam; mas não pretende fazer-se passar por uma verdadeira locomotiva. No carnaval, a máscara não pretende fazer crer que se é um verdadeiro marquês, um verdadeiro toureiro, um verdadeiro pele-vermelha, mas sim meter medo e tirar proveito da desordem ambiental, ela mesma resultante do facto de a máscara dissimular o personagem social e libertar a verdadeira personalidade. Tal como o actor não tenta fazer crer que é, «a sério», o Rei Lear ou Carlos V. O espião e o fugitivo é que se disfarçam para enganar, já que esses não jogam.

Actividade, imaginação e interpretação, a *mimicry* não poderia ter qualquer tipo de relação com a *alea*, que impõe ao jogador a imobilidade e o nervosismo da expectativa, embora não esteja excluída a sua componente de *agôn*. Não estou a pensar nos concursos de máscaras pois aí a semelhança é exterior. Uma cumplicidade mais íntima deixa-se facilmente revelar. Para aqueles que não participam, qualquer *agôn* é um espectáculo. Só que é um espectáculo que, para ser válido, exclui o simulacro. As grandes manifestações desportivas não deixam de ser ocasiões privilegiadas de *mimicry*, mesmo esquecendo que a simulação é transferida dos actores para os espectadores: não são os atletas que imitam, mas sim os assistentes. A mera identificação com o campeão constitui já uma *mimicry* semelhante àquela que faz com que o leitor se reconheça no herói do romance e o espectador no herói do filme. Para o admitirmos, bastará lembrar a função perfeitamente simétrica do campeão e da vedeta, que terei ocasião de retomar de forma mais explícita. Os campeões, triunfadores do *agôn* são as vedetas dos encontros desportivos. As vedetas, ao invés, são os vencedores de uma competição difusa cuja aposta é o reconhecimento popular. Uns e outros recebem um abundante correio, dão entrevistas a uma imprensa ávida, assinam autógrafos.

De facto, a corrida de bicicleta, o combate de boxe ou de luta livre, o jogo de futebol, de ténis ou de pólo, constituem em si espectáculos com trajes, abertura solene, liturgia apropriada e percurso regulamentado. Numa palavra, são dramas cujas diferentes peripécias mantêm o público na expectativa e culminam num desenlace que exalta uns e desilude outros. A natureza destes espectáculos continua a ser a de um *agôn*, embora surjam com as características exteriores de uma representação. Os espectadores não se limitam a encorajar com a voz e os gestos o esforço dos atletas da sua preferência, ou, no hipódromo, dos cavalos que escolheram. Um contágio físico condu-los a esboçar uma postura humana ou animal, para os ajudar, da mesma forma que um jogador de *bowling* inclina o corpo, imperceptivelmente, na direcção que ele pretende que a pesada bola tome no fim do percurso. Nestas condições, e para além do espectáculo, origina-se no seio do público uma competição por *mimicry*, que substitui o autêntico *agôn* do campo ou da pista.

Exceptuando uma, a *mimicry* apresenta todas as características do jogo, a saber, liberdade, convenção, suspensão do real e espaço e tempo delimitados. Contudo, a continuada submissão a regras imperativas e precisas é algo que não se verifica. Vimos já que a dissimulação da realidade e a simulação de uma realidade outra têm nela um lugar. A *mimicry* é invenção incessante. A regra do jogo é uma só: para o actor consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o conduza à recusa da ilusão; para o espectador consiste em prestar-se à ilusão sem recusar *a priori* o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar, durante um dado tempo, como um real mais real do que o real.

Ilinx — Um último tipo de jogos associa aqueles que assentam na busca da vertigem e que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico. Em todos os casos, trata-se de atingir uma espécie de espasmo, de transe ou de estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão.

A perturbação provocada pela vertigem é procurada como fim em si mesma, muito frequentemente. Citarei, como exemplos, as práticas dos dervixes dançarinos ou dos *voladores* mexicanos. Escolhi-os intencionalmente já que os primeiros se aproximam, na técnica que empregam, de certos jogos infantis, enquanto os segundos evocam sobretudo os sofisticados recursos da acrobacia e do alto voo. Tocam, assim, nos dois pólos dos jogos de vertigem. Os dervixes buscam o êxtase girando sobre si mesmos num movimento que se acelera a batidas de tambor cada vez mais rápidas. O pânico e a hipnose da consciência são alcançados pelo paroxismo de rotação frenética, contagiosa e partilhada[1]. No México, os *voladores* — Huastecas ou Totonacos — sobem ao alto de um mastro de vinte a trinta metros. Falsas asas, pendendo dos seus pulsos, disfarçam-nos de águias. Amarram-se pelo tronco à extremidade de uma corda que passa depois entre os dedos dos pés de forma que possam efectuar toda a queda de cabeça para baixo e de braços afastados. Antes de atingir o solo, fazem várias piruetas, treze, segundo Torquemada, descrevendo uma espiral que se vai alargando. A cerimónia, que compreende diversos voos e começa ao meio-dia, é habitualmente interpretada como uma dança do pôr-do-sol, acompanhada por pássaros mortos divinizados. A frequência dos acidentes levou as autoridades mexicanas a proibir esta perigosa prática[2].

Não seria sequer necessário invocar estes exemplos raros e prodigiosos. Cada criança sabe também que, ao rodar rapidamente, atinge um estado centrífugo, estado de fuga e de evasão, em que, a custo, o corpo reencontra o seu equilíbrio e a percepção a sua nitidez. Não há qualquer dúvida de que a criança o faz por brincadeira e sente prazer com isso. É assim o jogo do pião, no qual se gira à volta sobre um calcanhar, o mais depressa que se consiga. De maneira análoga, no jogo haitiano do «milho de ouro» há duas crianças que dão as mãos, de braços estendidos. Com o corpo hirto e inclinado para trás, os pés juntos, frente a frente, giram até perder o fôlego, pelo simples prazer de titubearem aquando da paragem. Gritar até à exaustão, rolar por uma ladeira, o *toboggan,* o carrocel, se andar suficientemente depressa, e o baloiço, se for suficientemente alto, provocam sensações análogas.

Há vários procedimentos físicos que as provocam: o volteio, a queda ou a projecção no espaço, a rotação rápida, a derrapagem, a velocidade, a aceleração de um movimento rectilíneo ou a sua combinação com um movimento giratório. Existe, em paralelo, uma vertigem de ordem moral, que se apodera subi-

---

[1] O. DEPONT E X. COPPOLANI: *Les Confréries religieuses musulmanes,* Alger, 1887, pp. 156-59, 329-39.

[2] Descrição e fotografias em HELGA LARSEN, «Notes on the volador and its associated ceremonies and superstitions», *Ethnos,* vol. II, n. 4, July 1937, pp. 179-92, e em GUY STRESSERPÉAN, «Les Origines du volador et du comelagatoazte», *Actes du XXVIII^e Congrès international des Américanistes,* Paris, 1947, pp. 327-34. Nas páginas do Dossier, cito um fragmento da descrição que foi objecto deste último trabalho.

tamente do indivíduo. Essa vertigem associa-se habitualmente ao gosto, normalmente reprimido, pela desordem e pela destruição. Traduz formas frustes e brutais de afirmação da personalidade. Nas crianças, nomeadamente, podemos constatá-lo por ocasião dos jogos da mão quente[1], do passarinheiro e do salto ao eixo que, de repente, degeneram em grande confusão. Nos adultos, é assaz notório neste domínio a estranha excitação que continuam a sentir ao ceifarem com uma bengalinha as flores mais altas da pradaria, ou fazendo cair em avalanche a neve de um telhado, ou ainda a embriaguez que vivem despedaçando com grande estrondo os cacos de vidro numa barraca de feira.

Para abarcar as diversas variedades de uma tal exaltação, que é um atordoamento simultaneamente orgânico e psíquico, proponho o termo *ilinx,* nome grego para o turbilhão das águas e de que deriva precisamente, na mesma língua, o designativo de vertigem (*ilingos*).

Este êxtase também não é privilégio exclusivo do homem. Convém recordar a *tontura* de certos mamíferos, em particular dos carneiros. Mesmo tratando-se neste caso de uma manifestação patológica, é demasiado significativa para passar despercebida. Aliás, não faltam exemplos em que domina a tónica de jogo. Os cães andam à volta para apanhar a cauda, até caírem. Outras vezes são assaltados por uma mania de correr que só desaparece quando esgotados. Os antílopes, as gazelas e os cavalos selvagens são frequentemente invadidos por um pânico que não corresponde a nenhum perigo real, nem sequer à menor aparência de perigo, e que traduz, isso sim, o efeito de um imperioso contágio e de uma imediata satisfação de ceder a esse pânico[2]. Os ratos de água divertem-se a rolar sobre si mesmos, como se estivessem a ser levados pelos redemoinhos da corrente. O caso da cabra montês é ainda mais notório. Segundo Karl Groos, elas sobem às geleiras de neve e aí, tomando impulso, deixam-se escorregar ao longo de uma vertente abrupta, enquanto as outras observam.

---

[1] [Mão quente — jogo de crianças. Um dos jogadores esconde a cabeça entre os joelhos de um dos camaradas, com a palma da mão virada para baixo, e recebe palmadas nessa mesma mão até adivinhar quem lhe está a bater.]

[2] KARL GROOS, *op.cit.*, p. 208.

O gibão escolhe um ramo flexível, curva-o com o seu peso até que ele se distenda, projectando-o nos ares. Agarra-se onde pode e recomeça, incessantemente, este exercício inútil, só explicável devido à sua sedução íntima. Mas os maiores amadores de jogos de vertigem são as aves. Deixam-se cair, como pedras, de enormes alturas e só abrem as asas a poucos metros do chão, dando a impressão que se vão esmagar. Depois, levantam voo, e de novo se deixam cair. Na época do cio, utilizam esses prodigiosos voos para seduzirem a fêmea. O falcão nocturno da América, descrito por Audubon, é um virtuoso amador desta impressionante acrobacia[1].

Os homens, depois do *pião*, do *milho de ouro*, do escorrega, do carrocel e do baloiço da sua infância, dispõem dos efeitos da embriaguez e de determinadas danças, que vão desde o turbilhão insidioso mas mundano da valsa, até outras furibundas, trepidantes e convulsivas formas de gesticulação. Retiram um prazer semelhante do atordoamento provocado por uma velocidade extrema, tal como a que se sente no ski, numa moto ou num automóvel descapotável. Para conferir a esta espécie de sensações a intensidade e a brutalidade capazes de estontear o organismo adulto, foi necessário inventar máquinas potentes. Não deve, pois, surpreender que se tenha esperado pela era industrial para ver a vertigem tornar-se, verdadeiramente, uma categoria de jogo, ao alcance de uma multidão ávida, através de milhares de implacáveis aparelhos instalados em feiras e parques de diversões.

Tais engenhos ultrapassariam a sua legítima finalidade se pretendessem algo mais que enlouquecer os órgãos do ouvido interno, dos quais depende o sentido do equilíbrio. Mas é todo o corpo que se submete a tratamentos tais que qualquer um recearia, se não visse que todos se atropelam para os experimentar. O resultado são indivíduos pálidos, inseguros, no limiar da náusea. Deram gritos de pavor, ficaram sem fôlego, tiveram a horrível sensação de que, no seu íntimo, até as entranhas se amedrontavam e encarquilhavam para escapar a tão terrível assalto. Todavia, a maior parte, antes mesmo de se acalmar, já se precipita para a bilheteira para comprar o direito de experimentar mais uma vez o suplício a tão desejada fruição.

---

[1] KARL GROOS, *ibid.*, pp. 111, 116, 265-66.

Fruição, sim, pois hesitamos em apelidar de distracção uma exaltação que mais se assemelha ao espasmo do que ao divertimento. Importa, além do mais, salientar que é tão grande a violência do choque que os próprios proprietários das maquinarias tentam, em casos extremos, atrair os ingénuos pela gratuitidade da atracção. Iludem, anunciando que, «desta vez», ninguém paga, quando é isso que, sistematicamente, acontece. Em contrapartida, obrigam os espectadores a pagar o privilégio de contemplar tranquilamente do alto de uma galeria os terrores das vítimas, coniventes ou surpresas, expostas a forças temíveis ou a estranhos caprichos.

Seria audacioso tirar conclusões demasiado rigorosas desta curiosa e cruel divisão de papéis. Não é característica de uma única espécie de jogos pois encontra-se no boxe, no *catch*[1] e nos combates de gladiadores. O essencial reside na busca desse distúrbio específico, desse pânico momentâneo que o termo «vertigem» define e das indubitáveis características do jogo que lhe estão associadas, ou seja, liberdade de aceitar ou de recusar a prova, limites precisos e imutáveis, separação da restante realidade. O facto de a mesma prova poder dar azo a um espectáculo não diminui antes reforça, a sua natureza de jogo.

b) Da Turbulência à Regra

As regras são inseparáveis do jogo assim que este adquire aquilo a que eu chamaria existência institucional. A partir desse momento, fazem parte da sua natureza de cultura. São elas que o transformam em (fecundo e decisivo) veículo. Mas persiste no âmago do jogo uma liberdade primeira, necessidade de repouso e, simultaneamente, distracção e fantasia. Essa liberdade é o motor indispensável do jogo e permanece na origem das suas formas mais complexas e mais estritamente organizadas. A tal poder original de improvisação e de alegria geral, chamo eu *paidia*. A *paidia* conjuga-se com o gosto pela dificuldade gratuita, a que proponho chamar *ludus,* e desemboca nos variados jogos a que pode ser atribuída, sem exagero, uma intenção civilizadora. Efectivamente, eles ilustram os valores morais e intelectuais de uma cultura, bem como contribuem para os determinar e desenvolver.

---

[1] [Do inglês *catch as catch can*. Nome abreviado de uma luta em que os principiantes podem usar de quase toda a espécie de golpes (Dicionário Enciclopédico Koogan Larousse).]

Escolhi o termo *paidia,* primeiro, porque tem por raiz o nome de criança e, em segundo, pela preocupação de não desconcertar inutilmente o leitor, escolhendo um termo de uma língua dos antípodas. Contudo, o sânscrito *kredati* e o chinês *wan* parecem, simultaneamente, mais ricos e mais reveladores dada a diversidade e a natureza dos sentidos anexos. Mas é certo que apresentam também os inconvenientes de uma riqueza em demasia e até algum perigo de confusão. *Kredati* designa o jogo dos adultos, das crianças e dos animais. Aplica-se mais propriamente às cabriolas, ou seja, a movimentos bruscos e irreflectidos provocados por uma superabundância de alegria ou de vitalidade. Também é empregue para o caso de relações eróticas ilícitas, para o vaivém das vagas e para tudo aquilo que ondule ao sabor do vento. A palavra *wan* é ainda mais explícita, tanto por aquilo que nomeia como por aquilo que distingue, isto é, os jogos de destreza, de competição, de simulacro e de azar. Em contrapartida, manifesta numerosas flutuações de sentido, que terei oportunidade de retomar.

À luz destas aproximações e destas semânticas exclusivas, quais podem ser a extensão e o significado do termo *paidia*? Em minha opinião, há que defini-lo como o vocábulo que abrange as manifestações espontâneas do instinto do jogo: o gato aflito com o novelo de lã, o cão sacudindo-se e o bebé que ri para a chupeta, representam os primeiros exemplos identificáveis deste tipo de actividade. Ela intervém em toda a animada exuberância que traduza uma agitação imediata e desordenada, uma recreação espontânea e repousante, habitualmente excessiva, cujo carácter improvisado e desregrado permanece como sua essencial, para não dizer única, razão de ser. Da cabriola ao garatujo, da bulha à algazarra, não faltam ilustrações perfeitamente claras de uma tal proliferação de movimentos, cores ou sons.

Esta elementar necessidade de agitação e de algazarra aparece inicialmente sob a forma de um impulso para tocar em tudo, para apanhar, provar, farejar, e, depois, abandonar todo o objecto que esteja à mão. Transforma-se, frequentemente, num

gosto de destruir ou de partir. Explica o gozo de cortar, interminavelmente, papel com tesouras, rasgar um tecido em franjas, fazer desmoronar um monte, atravessar uma fileira, perturbar o jogo ou a ocupação alheia, etc. Em breve surgirá o desejo de mistificar ou desafiar, deitando a língua de fora, fazendo caretas, fingindo tocar ou atirar o objecto proibido. Para a criança, isto é afirmar-se, é sentir-se *causa,* é obrigar os outros a prestar-lhe atenção. Assim, K. Groos recorda o caso de um macaco que adorava puxar a cauda de um cão que com ele coabitava, sempre que este se preparava para dormir. A alegria primitiva de destruir e de estragar foi, nomeadamentem, observada num macaco saju pela irmã de C. J. Romanes, com um enorme rigor descritivo[1].

A criança não fica por aí. Gosta de brincar com a sua própria dor, tocando, por exemplo, com a língua num dente dorido. Também gosta que lhe metam medo. Procura assim quer um mal físico, mas limitado, dirigido, e de que ela é a causa, quer uma angústia psicológica, mas por ela solicitada e que faz cessar quando o entender. Um pouco por todo o lado, são já identificáveis os aspectos fundamentais do jogo: actividade voluntária, convencionada, separada e dirigida.

E, em seguida, nasce o gosto pela invenção das regras e pela submissão teimosa, custe o que custar, a essas regras. A criança faz consigo mesma, ou com os seus companheiros, toda a espécie de apostas, que são, como vimos atrás, as formas elementares do *agôn,* anda ao pé-coxinho, às arrecuas, de olhos fechados, brinca a quem aguenta mais a olhar para o sol, a quem aguenta mais uma dor ou uma posição incómoda.

Geralmente, as primeiras manifestações da *paidia* não têm nome, nem poderiam ter, uma vez que permanecem aquém de toda a estabilidade, de toda a marca distintiva, de toda a existência claramente diferenciada, que permitiria ao vocabulário consagrá-las como autónomas através de uma denominação específica. Mas, assim que aparecem as convenções, as técnicas, os utensílios, aparecem com eles os primeiros jogos caracterizados: saltar ao eixo, jogar às escondidas, o papagaio, o pião, a cabra-cega, o escorrega, as bonecas. Aqui, começam a bifurcar-se as vias contraditórias do *agôn*, da *alea*, da *mimicry* e da *ilinx*. Também intervém o prazer que se sente com a resolução de uma dificuldade tão propositadamente criada e tão arbitrariamente definida, que o facto de a solucionar tem apenas a vantagem da satisfação íntima de o ter conseguido.

---

[1] Observação citada por K.Groos: *op.cit.*, pp. 88-9, e reproduzida no Dossier, p. 208.

Este ímpeto, que é exactamente o *ludus*, também se revela nas várias categorias de jogos, exceptuando aqueles que assentam integralmente na decisão do acaso. Surge como complemento e adestramento da *paidia*, que ele disciplina e enriquece. Dá azo a um treino e conduz normalmente à conquista de uma determinada habilidade, à aquisição de um saber prático relativo ao manejamento deste ou daquele aparelho ou à aptidão para a descoberta de uma resposta satisfatória a problemas de ordem estritamente convencional.

A diferença em relação ao *agôn* é que, no *ludus*, a tensão e o talento do jogador actuam fora de qualquer sentimento explícito de emulação ou de rivalidade: luta-se contra o obstáculo e não contra um ou vários concorrentes. No plano da habilidade manual, podem citar-se os jogos do tipo do passe-passe[1], do *diabolo* ou do ioiô, em que se trata de transformar um movimento rectilíneo alternativo num movimento circular contínuo. O papagaio assenta, ao contrário, no aproveitamento de uma concreta situação atmosférica. Graças a ele, o jogador efectua, à distância, uma espécie de auscultação do céu. Projecta a sua presença para além dos limites do seu corpo. Da mesma forma, a cabra-cega é um ensejo de experimentar todo o manancial da percepção além da visão[2]. Entendemos facilmente que as possibilidades do *ludus* são quase infinitas.

Objectos como o *solitaire*[3] e as argolinhas[4] pertencem já, no seio da mesma espécie, a um outro grupo de jogos. Fazem um constante apelo à capacidade de cálculo e de combinação. E, por fim, as palavras cruzadas, os passatempos da matemática, os anagramas, versos em holo-rima e logogrifos de vários tipos, a leitura de romances policiais (tentando descobrir o culpado, bem se vê), as questões do xadrez ou do *bridge*, constituem, sem instrumentos técnicos, outras tantas variações da mais pura e divulgada forma do *ludus*.

Constata-se sempre a existência de uma situação de partida susceptível de infinita repetição, mas a partir da qual podem produzir-se combinações sempre novas. Assim, elas suscitam no jogador uma auto-emulação, permitindo-lhe consciencializar as etapas de um progresso de que ele se apraz e orgulha frente aos que partilham esta sua preferência. A relação do *ludus* com o *agôn* é evidente. Aliás, tal como no caso dos problemas de xadrez ou de *bridge*, pode acontecer que o mesmo jogo surja ora como *agôn* ora como *ludus*.

A combinação de *ludus* e *alea* não é menos frequente. É facilmente identificável no caso das paciências, em que a astúcia das manobras influi, um pouco, sobre o resultado, ou nas máquinas de moedas, em que o jogador pode, de uma forma mínima, calcular o impulso a dar à bola que marca a pontuação e dirigir-lhe o percurso. Todavia, nestes dois exemplos, também é a sorte a decidir. O facto de o jogador não estar totalmente desarmado e de saber que pode contar, minimamente que seja, com a sua destreza ou com os seus dotes, é, porém, o bastante para associar o carácter de *ludus* com o de *alea*[1].

Também o *ludus* se associa habitualmente à *mimicry*. No caso mais simples, resultam os jogos de construção que são sempre jogos de ilusão, quer se trate de animais fabricados com hastes de milho-miúdo pelas crianças Dogon, de guindastes e automóveis feitos pela articulação de lâminas de aço perfuradas com as roldanas de um *meccano*, quer se trate de reproduções de um avião ou de um barco que os adultos não rejeitam montar meticulosamente. Mas é a representação teatral que, fornecendo a união essencial, disciplina a *mimicry* até a transformar numa arte de milhentas convenções, de sofisticadas técnicas, de

---

[1] [Emboca-bolas, passe-passe ou passavolante.]

[2] Kant já o salientara. Cfr. Y. HIRN, *Les Jeux d'enfants*, tradução francesa, Paris, 1926, p. 63.

[3] [Jogo de combinações que só uma pessoa pode jogar (é formado por um tabuleiro, espécie de palmatória com trinta e sete buracos, e joga-se com trinta e sete cavilhas). Tradicionalmente, e não deixando o jogo de ser individual, havia variantes de *solitaire* a três e quatro jogadores, utilizando-se as citadas fichas, e ainda um baralho de cartas.]

[4] [Argolinhas — Jogo formado por certo número de anéis que se enfiam e desenfiam com uma determinada ordem. Na sua versão lúdica também se designa por «cavalhadas». Corresponde ao francês *bague-nande*.]

---

[1] Sobre o espantoso desenvolvimento das máquinas de moedas no mundo moderno e sobre os comportamentos fascinados ou obsessivos que elas provocam, cfr. Dossier, p. 209.

subtis e complexos recursos. Devido a essa conseguida cumplicidade, o jogo mostra-se no auge da sua fecundidade cultural.

Pelo contrário, da mesma forma que não poderia haver aliança entre a *paidia*, que é tumulto e exuberância, e a *alea*, que é espera passiva da decisão da sorte, arrepio estático e mudo, também não poderia havê-la entre o *ludus*, que é cálculo e combinação e o *ilinx*, que é entusiasmo puro. O prazer da dificuldade vencida só pode intervir para combater a vertigem e impedi-la de se tornar confusão ou pânico. É, então, uma escola de autodomínio, esforço aturado para manter o sangue frio ou o equilíbrio. Longe de se aliar ao *ilinx*, o *ludus* fornece, como no alpinismo e nas altas acrobacias, a disciplina própria para a neutralização das suas perigosas consequências.

Reduzido à sua dimensão própria, o *ludus* parece-nos ficar incompleto, como uma espécie de último recurso para ludibriar o tédio. Há muitos que só se conformam com isso na esperança de que apareçam parceiros que lhes permitam, então, partilhar, num jogo disputado, desse prazer sem igual. No entanto, mesmo no caso de jogos de destreza ou de combinação (paciências, *puzzles*, palavras cruzadas, etc.) que excluem a intervenção de outrem ou a tornam indesejável, o *ludus* não deixa de despertar no jogador a esperança de ser bem sucedido na próxima tentativa, exactamente onde acaba de falhar, ou de alcançar um número de pontos mais elevado do que aqueles que acabou de fazer. Dessa forma, a influência do *agôn* volta a manifestar-se. Na realidade, anima a atmosfera geral como o prazer que se sente ao vencer uma dificuldade arbitrária. Com efeito, sendo cada um destes jogos praticados por solitários e não dando azo, em princípio, a nenhuma competição, torna-se mais fácil promover um concurso, dotado ou não de prémios, que os jornais não perderão a oportunidade de promover. Também não é por acaso que as máquinas de moedas se encontram nos cafés, isto é, em locais onde o utente pode reunir uma amostra de público à sua volta.

Aliás, há uma característica, bem patente, do *ludus* (que em minha opinião se explica pela ânsia de *agôn*) e que é a de estar dependente da moda. O ioiô, o *diabolo*, o emboca-bolas, as argolinhas, apareceram e desapareceram como que por magia. Beneficiaram de um entusiasmo que não deixou rasto e que alguma coisa acabou por substituir. Embora seja mais estável, a moda dos divertimentos de tipo intelectual também não deixa de estar delimitada no tempo. Os enigmas, os anagramas, a charada e os acrósticos tiveram a sua época. É provável que as palavras cruzadas e o romance policial venham a ter a mesma sorte. Um tal fenómeno permaneceria enigmático se o *ludus* constituísse uma distracção tão individual como parece. Na realidade, está envolvido por um ambiente de concurso, e só se mantém na medida em que o fervor de alguns aficionados o transforma num *agôn* virtual. Quando esse fervor lhe falta, não consegue subsistir. De facto, é insuficientemente mantido pelo espírito da competição organizada, que, entretanto, não lhe é essencial, assim como não fornece material para um espectáculo capaz de atrair multidões. Permanece vago e difuso ou então arrisca-se a degenerar em ideia fixa, como no caso do maníaco isolado que a ele se consagra em absoluto e, que, para se aplicar com ardor, negligencia cada vez mais as suas relações com os outros.

A civilização industrial deu origem a uma forma particular de *ludus*: o *hobby*, actividade secundária, gratuita, levada a cabo por mero prazer: colecções, artes decorativas, alegrias do trabalho amador ou de pequenos inventos, em suma, todo o tipo de ocupação que surja, primeiro que tudo, como compensatória da mutilação de personalidade resultante do trabalho em cadeia, de natureza automática e parcelar. Já se constatou que o *hobby* assumia normalmente a forma de construção, pelo trabalhador agora transformado em artesão de modelos reduzidos mas *completos* de máquinas em cujo fabrico está condenado a cooperar apenas por gestos sempre repetidos, que não exigem da sua parte nem mestria nem inteligência. A vingança sobre a realidade é assaz evidente e, além do mais, positiva e produtiva. Corresponde a uma das mais altas funções do instinto do jogo. Não espanta que a civilização tecnológica contribua para o seu desenvolvimento, ainda que a título de compensação para os seus aspectos mais rebarbativos. O *hobby* é feito à imagem das raras qualidades que tornam possível esse desenvolvimento.

De uma forma geral, o *ludus* sugere ao desejo primitivo que se alegre e divirta com os obstáculos ocasionais perpetuamente renovados. Inventa mil situações e mil estruturas em que tenham oportunidade de satisfazer-se quer o desejo de tranquilidade quer a necessidade, de que o homem parece não se libertar, de utilizar a fundo perdido o sabor, o afã, a habilidade e a inteligência de que dispõe, sem contar ainda com o autodomínio, a capacidade de resistir à fadiga, ao sofrimento, ao pânico ou à embriaguez.

Sob este aspecto, o que eu designo por *ludus* representa, no jogo, o elemento cujo alcance e fecundidade culturais são mais surpreendentes. Não traduz uma atitude psicológica tão distinta como o *agôn,* a *alea,* a *mimicry* ou o *ilinx,* mas, disciplinando a *paidia,* dedica-se indistintamente a dar às categorias fundamentais do jogo a sua pureza e a sua excelência.

O *ludus* não é, aliás, a única metamorfose concebível da *paidia.* Uma civilização como a da China clássica reservou-lhe um destino diferente. Toda sabedoria e circunspecção, a cultura chinesa está menos virada para inovações propositadas. A necessidade de progresso e o espírito empreendedor aparecem-lhe normalmente como uma espécie de exagero, sem uma efectiva fertilidade. Nestas condições, orienta naturalmente a turbulência, o excesso de energia da *paidia* numa direcção mais consentânea com os seus valores supremos. E chegou o momento de retomarmos o termo *wan.* Segundo uns, designaria etimologicamente a acção de acariciar indefinidamente um pedaço de jade a fim de o polir, de lhe saborear a suavidade ou de acompanhar um sonho. Talvez por causa desta origem, o termo traz à luz um outro destino da *paidia.* A reserva de agitação que inicialmente a define parece agora derivar, não para a proeza, o cálculo, a dificuldade a vencer, mas sim para a calma, a paciência, o devaneio. A característica *wan* designa essencialmente todas as espécies de ocupações semimaquinais que deixam a consciência distraída e errante, bem como determinados jogos, complexos, que o aproximam do *ludus,* e ainda a meditação desinteressada e a atitude contemplativa.

O tumulto, a agitação são designados pela expressão *jeou-nao,* literalmente «ardente-desordem». Associada a este termo *nao,* a característica *wan* evoca toda a conduta exuberante e alegre. Mas terá de ser associado a esta característica. Com a característica *tchouang* (fingir), significa «divertir-se fingindo ser...» Vê-se que coincide com grande precisão com as várias manifestações possíveis da *paidia,* embora não designe nenhum tipo de jogo em particular, se for usado sozinho. Não é utilizado nem para a competição, nem para os dados, nem para a interpretação dramática. É o mesmo que dizer que exclui as diversas categorias de jogos que eu apelidei de institucionais.

Esses jogos são designados por termos mais especializados. A característica *hsi* corresponde aos jogos de disfarce ou de simulação, abrangendo o domínio do teatro e das artes do espectáculo. A característica *choua* remete para os jogos de destreza e de habilidade, embora se empregue para os concursos de gracejos e ditados, para a esgrima e para os exercícios de aperfeiçoamento de uma arte difícil. A característica *teou* designa a luta propriamente dita: os combates de galos, os duelos. No entanto também se emprega para os jogos de cartas. E, finalmente, a característica *tou,* que nunca poderia ser aplicada a um jogo de crianças, designa os jogos de azar, as aventuras, as apostas e as ordálias[1]. Também define a blasfémia, já que tentar a sorte é considerado como um sacrílego desafio ao destino[2].

O vasto domínio semântico do termo *wan* surge igualmente digno de interesse. Inclui antes de mais o jogo infantil e toda a variedade de diversões despreocupadas e frívolas, evocadas, por exemplo, pelos verbos brincar, folgar, divertir-se, etc. É usado para as práticas sexuais desenvoltas, anormais ou estranhas. Ao mesmo tempo, é utilizado para os jogos que exigem reflexão e que *não admitem pressas,* como o xadrez, as damas, o *puzzle* (Tai kiao) e o jogo dos nove anéis[3]. Abarca também o prazer de apreciar uma iguaria ou o aroma de um vinho, o gosto de coleccionar obras de arte ou ainda o de apreciar, manejar com volúpia e até confeccionar minúsculos objectos de decoração. Assim, regista-se a semelhança com a categoria ocidental do *hobby*, ou seja, com a mania do amadorismo e dos coleccionadores. Evoca, por fim, a apaziguante e repousante suavidade do luar, o prazer de um passeio de barco num lago de águas límpidas, a prolongada contemplação de uma cascata[1].

---

[1] [Ordália — Prática de determinar a culpabilidade ou a inocência de um acusado submetendo-o a diferentes provas entre as quais sobressaem as do veneno, da água fervente, do fogo, do combate, etc., considerando-se que a intervenção dos deuses fará com que o inocente saia vitorioso e liberto de todo o mal, e que o culpado encontre a morte ou grave dano como pena da sua ousadia e má-fé.]

[2] O chinês possui também o termo *yeou* que designa as deambulações e os jogos de espaço, em particular o papagaio, e, por outro lado, as grandes caminhadas da alma, as viagens místicas dos xamanes, a errância dos fantasmas e dos condenados.

[3] Jogo semelhante às argolinhas: nove argolas a formar uma cadeia, encaixadas umas nas outras e atravessadas por um varão preso a um suporte. O jogo consiste em conseguir desencaixá-las. Com experiência consegue-se, sem exagerar na atenção aos gestos, que terão de ser delicados, complicados e demorados e onde o menor dos erros obriga a recomeçar tudo de novo.

O exemplo da palavra *wan* é já revelador de que o destino das culturas também se lê nos jogos. Dar preferência ao *agôn*, à *alea*, à *mimicry* ou ao *ilinx* é interferir na decisão do futuro de uma civilização. Do mesmo modo, inflectir a reserva de energia disponível que a *paidia* representa no sentido da invenção ou do sonho, manifesta uma escolha, sem dúvida implícita, mas fundamental e de alcance indiscutível.

---

[1] Segundo as informações fornecidas por Duyvendak a Huizinga (*Homo ludens*, tradução francesa, p. 64), um estudo do Dr. Chou Ling, preciosas indicações de ANDRÉ D'HORMON e o *Chinese — English Dictionary*, de HERBERT A. GILES, 2.ª edição, Londres, 1912, pp. 510-11 (*hsi*), 1250 (*choua*), 1413 (*teou*), 1452 (*wan*), 1487-88 (*tou*), 1662-63 (*yeou*).

QUADRO I
DIVISÃO DOS JOGOS

	AGÔN *(Competição)*	ALEA *(Sorte)*	MIMICRY *(Simulacro)*	ILINX *(Vertigem)*
PAIDIA algazarra agitação risada	corridas lutas etc. } não regulamentadas atletismo	lengalengas cara ou coroa	imitações infantis ilusionismo bonecas, brinquedos máscara disfarce	«piruetas» infantis carrocel balouço valsa
papagaio «solitário» paciências palavras cruzadas LUDUS	boxe esgrima futebol bilhar damas xadrez competições desportivas em geral	apostas roleta lotarias simples, compostas ou transferidas	teatro artes do espectáculo em geral	*volador* atracções das feiras ski alpinismo acrobacias

N.B. — Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento *paidia* é sempre decrescente, enquanto que o elemento *ludus* é sempre crescente.

III

VOCAÇÃO SOCIAL DOS JOGOS

O jogo não é simplesmente uma distracção individual. Talvez até o seja menos do que se pensa. É certo que existem numerosos jogos, nomeadamente jogos de destreza, em que se manifesta uma habilidade pessoal e em que não é espantoso jogar-se só. Mas os jogos de destreza depressa surgem como competições de destreza. Vejamos uma prova evidente. Por mais individual que se suponha ser o manusear do brinquedo com que se joga: papagaio, ioiô, pião, *diabolo*, passavolante ou arco, deixaríamos rapidamente de nos divertir, se acaso não houvesse nem concorrentes nem espectadores, por imaginários que fossem. Nestes variados exercícios surge um elemento de rivalidade já que cada um tenta ofuscar os seus rivais, talvez invisíveis ou ausentes, realizando inéditas proezas, aumentando a dificuldade, estabelecendo recordes precários de tempo, velocidade, precisão e altura, alcançando a glória, mesmo que só para si, por uma qualquer proeza difícil de igualar. Em geral, o dono de um pião não se diverte nada no meio de fervorosos do passavolante, nem o amador do papagaio no meio de um grupo entusiasmado a jogar ao arco. Os proprietários de brinquedos iguais reúnem-se num local consagrado pelo hábito ou, simplesmente, que dê jeito, e é aí que avaliam a sua habilidade, o que constitui, muitas vezes, o essencial do seu prazer.

A tendência para a competição não permanece implícita e espontânea durante muito tempo. Conduz ao estabelecimento de uma regra adoptada por comum acordo. Na Suíça, há concursos de papagaio realizados com todas as formalidades. O engenho que voar mais alto é proclamado vencedor. No Oriente, a competição assume o aspecto de um autêntico torneio: a uma certa distância do velame, o fio do papagaio é untado com pez onde são fixados estilhaços de vidro com arestas cortantes. Trata-se, portanto, de cortar o fio dos outros planadores, atravessando-se com extrema habilidade: competição declarada, oriunda de uma diversão que a tal não parecia em princípio prestar-se.

Um outro exemplo notório da passagem de um divertimento solitário a um prazer de competição e até de espectáculo é o que o passavolante fornece. O dos Esquimós representa, muito esquematicamente, um animal, urso ou peixe, perfurado em vários sítios. O jogador deve enfiar o estilete que tem na mão em todos os buracos, segundo determinada ordem. Depois, recomeça a série, com o estilete seguro no indicador dobrado, depois com o estilete na dobra do cotovelo, e a seguir apertado entre os dentes, enquanto o corpo do boneco vai descrevendo figuras cada vez mais complicadas. Cada pontaria falhada obriga o desajeitado jogador a entregar o passavolante a um rival. Este, então, realiza a mesma progressão, tenta recuperar o atraso ou ganhar avanço. Ao mesmo tempo que lança e apanha o passavolante, o jogador imita uma aventura ou analisa uma acção. Conta uma viagem, uma caçada, um combate, enumera as diferentes fases do desmembramento de uma presa, operação essa que é exclusiva das mulheres. A cada novo buraco, anuncia, triunfante:

Ela pega na sua faca
Rasga a foca
Tira a pele
Tira os intestinos
Abre o peitoral
Tira as entranhas
Tira os costados
Tira a coluna vertebral
Tira a bacia
Tira os membros posteriores
Tira a cabeça
Tira a gordura
Dobra a pele em duas
Mergulha-a na urina
Seca-a ao Sol, etc.

Por vezes, o jogador incrimina o seu rival e, na sua imaginação, tenta fazê-lo em bocados:

Eu bato-te
Eu mato-te

Eu corto-te a cabeça
Eu corto-te o braço
E depois o outro
Corto-te a perna
E depois a outra
E as sobras para os cães
E os cães a comerem...

E não somente os cães mas também as raposas, os corvos, os caranguejos e tudo o que lhe vem à cabeça. O outro, antes de retomar o combate, deverá reconstituir o seu corpo pela ordem inversa. Esta perseguição ideal é acompanhada pelos clamores da assistência, que segue apaixonadamente os episódios do duelo.

A este nível, o jogo de destreza é, evidentemente, fenómeno de cultura, veículo de comunhão e de alegria colectiva na fria e longa escuridão da noite ártica. Este caso extremo não é excepção, mas apresenta a vantagem de sugerir até que ponto o mais individual dos jogos facilmente se presta a todos os tipos de transformações e enriquecimentos que poderão chegar à institucionalização. Dir-se-ia faltar alguma coisa à actividade do jogo quando esta se reduz a um simples exercício solitário.

Geralmente, os jogos só atingem a plenitude no momento em que suscitam uma cúmplice ressonância. Mesmo quando os jogadores podem, sem que daí advenha inconveniente, entregar-se às suas práticas afastados uns dos outros, os jogos depressa se tornam pretexto para concursos ou espectáculos, como acabámos de constatar para o papagaio e o passavolante. A maioria deles, efectivamente, sugerem pergunta e resposta, desafio e réplica, provocação e contágio, efervescência ou tensão partilhada. Têm necessidade de presenças activas e aderentes. E é verdade que nenhuma categoria de jogos escapa a esta lei. Até os jogos de azar parecem ter maior atractivo no meio de uma multidão, para não dizer no meio da confusão. Nada impede os jogadores de fazerem as apostas pelo telefone, confortavelmente, em casa de um deles, numa discreta sala. Mas não, preferem estar presentes, comprimidos entre o público que enche o hipódromo ou o casino, tal é o prazer e a excitação de se sentirem envoltos na fraternal comoção de uma multidão desconhecida.

Do mesmo jeito, é penoso estar sozinho numa sala de espectáculos, mesmo no cinema, apesar da ausência de actores sujeitos a suportar um tal vazio. Realmente, é claro que nos disfarçamos e nos mascaramos para os outros. E, por último, os jogos de vertigem trazem a mesma marca: o balouço, o carrocel e o *toboggan* requerem uma efervescência, uma febre colectiva que suportem e encorajem o estonteamento que provocam.

Assim, as diferentes categorias do jogo, o *agôn* (por definição), a *alea*, a *mimicry*, o *ilinx*, pressupõem a companhia, não a solidão. No entanto, trata-se na maior parte dos casos de um círculo forçosamente restrito. Devendo cada um jogar na sua vez, conduzir o jogo como quiser e conforme as regras, nunca o número dos jogadores poderia multiplicar-se ao infinito, por reduzida que fosse a participação activa de todos. O jogo só tolera uma quantidade limitada de parceiros, associados ou não. Normalmente, o jogo surge como ocupação de pequenos grupos de iniciados ou de *aficionados*, que se entregam, num local fixado e por alguns instantes, ao seu passatempo favorito. No entanto, a massa de espectadores já favorece a *mimicry*, exactamente como a turbulência colectiva estimula o *ilinx* e dele, por seu turno, se alimenta.

Em certas circunstâncias, até mesmo os jogos cuja natureza parecia destinar a envolverem poucos jogadores, rompem a escala e manifestam-se sob formas que, embora continuando a pertencer ao domínio do jogo, exigem uma organização desenvolvida, um aparelho complexo e um pessoal especializado e hierarquizado. Em síntese, suscitam estruturas permanentes e delicadas, que fazem desses jogos instituições de carácter oficial, privado, marginal, por vezes clandestino, mas cujo estatuto se revela notoriamente firme e duradoiro.

Cada uma das categorias fundamentais do jogo apresenta assim aspectos socializantes que, dada a sua amplitude e estabilidade, adquiriram direito de cidadania na vida colectiva. Para o *agôn*, essa forma socializada é, essencialmente, o desporto, ao qual há que acrescentar realizações adulteradas que insidiosamente misturam o mérito e a sorte, como os jogos radiofónicos e os concursos promovidos pela publicidade comercial; para a *alea*, são os casinos, as corridas, as lotarias nacionais e a variedade de jogos geridos por poderosas sociedades de apostas mútuas; para a *mimicry*, as artes do espectáculo, desde a Ópera

às marionetas e aos fantoches e, de uma forma mais ambígua, já orientada para a vertigem, o Carnaval e o baile de máscaras; para o *ilinx*, enfim, os arraiais, as festas ao ar livre e as ocasiões anuais e cíclicas de festa e alegria populares.

No estudo dos jogos deve haver um capítulo que tenha por objecto a análise das manifestações pelas quais os jogos são directamente inseridos nos costumes quotidianos. Tais manifestações contribuem, com efeito, para devolver às diferentes culturas alguns dos seus usos e das suas instituições mais facilmente indentificáveis.

IV

CORRUPÇÃO DOS JOGOS

Quando se tratou de enumerar aqui as características que definem o jogo, este surgiu como uma actividade livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e imaginária, ficando claro que as duas últimas características tendem a excluir-se mutuamente.

Estas seis qualidades, meramente formais, pouco revelam sobre as diferentes atitudes psicológicas que governam os jogos. Opondo vincadamente o mundo do jogo ao mundo da realidade, salientando que o jogo é uma actividade essencialmente *à parte*, deixam supor que toda a contaminação com a vida corrente ameaça corromper e arruinar a própria natureza do jogo.

Assim sendo, pode ser interessante perguntarmo-nos o que acontece aos jogos quando a rigorosa barreira que separa as suas regras ideais das leis difusas e pérfidas da existência quotidiana perde a sua necessária limpidez. Certamente que não poderiam propagar-se tal como são para além do terreno (tabuleiro, liça, pista, estádio ou palco) que lhes é reservado ou do tempo que lhes é concedido e cujo término significa inexoravelmente o fechar de um parêntesis. Tomariam forçosamente as mais diversas e inesperadas formas.

Além do mais, há, no jogo, um código estrito e absoluto que governa, de *per si*, os amadores cujo prévio consentimento surge como a própria condição da sua participação numa actividade isolada e inteiramente convencional. E se a convenção deixar subitamente de ser aceite ou considerada como tal e o isolamento deixar de ser respeitado? Então, nem as formas nem a liberdade do jogo poderão subsistir. Apenas resta, tirânica e insistente, a atitude psicológica que leva a optar por este ou por aquele jogo. Convém lembrar que essas atitudes distintas são quatro: a ambição de triunfar unicamente graças ao mérito numa competição regulamentada (*agôn*), a demissão da vontade a favor de uma espera ansiosa e passiva do curso da sorte (*alea*), o gosto de revestir uma personalidade diferente (*mimicry*) e, finalmente, a busca da vertigem *(ilinx).* No caso do *agôn,* o jogador conta apenas consigo, e assim se esforça e se aplica com todo o seu ardor; na *alea,* conta com tudo excepto com ele, e entrega-se a forças que o transcendem; na *mimicry,* imagina que é um outro e inventa um universo fictício; no caso do *ilinx,* satisfaz o desejo de ver temporariamente arruinadas a estabilidade e o equilíbrio do seu corpo, de escapar à tirania da sua percepção e de provocar a desordem da sua consciência.

Admitindo que o jogo consiste em fornecer a estes poderosos instintos uma satisfação formal, ideal, circunscrita, mantida afastada da vida corrente, o que sucederá então quando for rejeitada toda e qualquer convenção? E quando o universo do jogo deixar de ser estanque? E quando houver contaminação com o mundo real, onde cada gesto tem consequências inelutáveis? A cada uma das rubricas fundamentais corresponde, então, uma perversão específica decorrente da ausência, em simultâneo, de impedimento e de protecção. Tornando-se absoluto o império do instinto, a tendência que conduzia a iludir a actividade isolada, oculta e, de certa forma, neutralizada do jogo, extravasa para a vida corrente e tende a subordiná-la, tanto quanto possível, às suas exigências específicas. O que era prazer torna-se ideia fixa; o que era evasão torna-se obrigação; o que era divertimento torna-se paixão, obsessão e fonte de angústia.

Está corrompido o princípio do jogo. É também preciso atendermos a que tal não se deve à existência de batoteiros ou de jogadores profissionais, mas unicamente ao contágio da realidade. No fundo, não há adulteração do jogo, o que há é erro e desvio de uma das quatro impulsões primárias que presidem aos jogos. Não se trata de um caso excepcional, pois surge sempre que o instinto considerado não encontra, na categoria de jogo que lhe corresponde, a disciplina e o apoio que o cativam, ou sempre que recusa contentar-se com semelhante engodo.

O batoteiro, esse, permanece no universo do jogo. Se ele contorna regras é, pelo menos, fingindo respeitá-las. Tenta ludibriar. É desonesto e é também hipócrita. De tal maneira que se salvaguarda proclamando com a sua atitude a validade das convenções que viola, pois tem necessidade de que os outros lhe obedeçam. Se o descobrem, expulsam-no. O universo do jogo continuará intacto. De forma idêntica, aquele que faz profissão de uma actividade de jogo, não modifica nunca a natureza dessa actividade. Afinal, ele até nem joga — exerce uma profissão. A natureza da competição ou do espectáculo não é de forma alguma modificada caso os atletas ou os comediantes sejam profissionais que actuem mediante um salário e não amadores apenas à espera do prazer. A diferença só os atinge a eles.

Para os pugilistas, os ciclistas e os actores profissionais, *agôn* e *mimicry* deixaram de ser uma recreação destinada ao repouso da fadiga ou a ser uma alternativa à monotonia de um trabalho que oprime e consome. *Agôn* ou *mimicry* são o seu próprio trabalho, indispensável à sua subsistência, actividade constante e absorvente, carregada de obstáculos e problemas, de que se distraem precisamente jogando um jogo que não os compromete.

Também para o actor a representação teatral é um simulacro. Mascara-se, veste-se, representa, recita. Mas, logo que o pano cai e se apagam as luzes, volta à realidade. A separação total dos dois universos mantém-se. Analogamente, para o profissional do ciclismo, do boxe, do ténis ou do futebol, a prova, o jogo, a corrida continuam a ser competições regulamentadas e formalizadas. Mal termina, o público apressa-se para a saída. O campeão será devolvido às suas preocupações quotidianas, devendo zelar pelos seus interesses, conceber e levar a cabo a actuação que lhe assegure o futuro mais cómodo. As rivalidades, exactas e perfeitas, onde acaba de testar o seu valor nas mais artificiais condições, dão lugar a concorrências igualmente temíveis, logo que abandona o estádio, o velódromo ou o ringue. Essas rivalidades, dissimuladas, intermináveis e implacáveis, impregnam toda a sua vida. Da mesma forma que o actor, fora do palco, se encontra entregue à mais comum das sortes, fora do espaço fechado e do tempo privilegiado em que reinam as rigorosas, gratuitas e indiscutíveis leis do jogo.

Fora da arena, depois do soar do gongo, começa a verdadeira perversão do *agôn,* de todas a mais difundida. Ela surge em cada antagonismo que já não é moderado pelo rigor do espírito de jogo. Ora, a concorrência absoluta nunca é apenas uma lei da natureza; encontra na sociedade a sua violência original, assim que vislumbra uma via aberta na teia de obrigações morais, sociais e legais que, tal como as do jogo, são limites e convenções. É a razão pela qual a ambição furiosa e obsessiva, em qualquer domínio que se exerça, desde que não sejam respeitadas as regras do jogo e do jogo franco, deve ser denunciada como verdadeiro desvio, que, no caso particular, retorna à situação de partida. Não há nada que mostre melhor o papel civilizador do jogo do que as contenções que habitualmente o opõem à avidez natural. É ponto assente que o bom jogador é aquele que sabe prever à distância, com desapego e uma certa aparência, pelo menos, de sangue frio, os maus resultados do mais aturado esforço ou da mais desmesurada aposta. A decisão do árbitro, ainda que injusta, é, por princípio, aprovada. A corrupção do *agôn* começa exactamente quando nenhum árbitro ou arbitragem são reconhecidos.

Para os jogos de azar há uma equivalente corrupção de princípios, desde que o jogador deixe de respeitar a sorte, isto é, deixe de a considerar como um fluxo impessoal e neutro, sem coração nem memória, mero efeito mecânico das leis que presidem à distribuição das oportunidades. Com a superstição, nasce a corrupção da *alea*. Efectivamente, para aquele que se entrega ao destino, é tentador experimentar prever-lhe o desenlace ou atrair as suas boas graças. O jogador dá a todas as espécies de fenómenos, encontros e prodígios a importância de um sinal, que ele imagina ser presságio da sua boa ou má sorte. Procura talismãs que o protejam da forma mais eficaz. Abstém-se ao menor aviso da sorte, identificado em sonho, presságio ou pressentimento. Por último, para afastar as influências nefastas, procede ou manda proceder aos devidos exorcismos.

Tal atitude é, aliás, agravada pela prática dos jogos de azar. Encontramo-la, também, imensamente divulgada a nível do inconsciente. Está longe de atingir apenas os que frequentam os casinos e as corridas ou compram bilhetes da lotaria. A publicação regular de horóscopos pelos jornais diários e semanários transforma, para a multidão dos seus leitores, cada dia e cada semana numa espécie de promessa ou de ameaça, que o céu e o obscuro poder dos astros mantêm em suspenso. Frequentemente, esses horóscopos indicam o número favorável para esse dia, consoante o leitor tenha nascido sob os augúrios dos diferentes símbolos do zodíaco. Poder-se-á fazer então a compra dos respectivos bilhetes de lotaria: os que terminam nesse número, os que o repetem ou aqueles cujas unidades obtidas por adições sucessivas coincidam com ele. Ou seja, praticamente todos[1]. É significativo que a superstição, sob esta forma mais popular e mais cândida, se encontre tão directamente ligada aos jogos de azar. Mas é necessário confessar que os ultrapassa.

Presume-se que cada pessoa, ao levantar-se todos os dias, está a perder ou a ganhar numa gigantesca e incessante lotaria, interminável, gratuita e inevitável, que estabelece, para cada vinte e quatro horas, o seu coeficiente geral de sucesso ou insucesso. Esse coeficiente diz igualmente respeito às andanças do dia a dia, a novas iniciativas e aos assuntos do coração. O colunista tem o cuidado de avisar que as influências astrais se fazem sentir dentro de limites muito variáveis, de tal forma que a profecia simplista nunca é totalmente falsa. É certo que a maioria do público se limita a sorrir ante essas pueris predições. Contudo, lê-as. Ou melhor, tem interesse em lê-las. A tal ponto que muitos, embora afirmando-se cépticos, começam a leitura do jornal pela coluna astrológica. Parece que as publicações de grande tiragem não se arriscam normalmente a privar a sua clientela desta satisfação, cuja importância e difusão convém não subestimar.

Os mais crédulos não se contentam com as indicações sumárias das gazetas e das revistas, recorrem a publicações especializadas. Em Paris uma delas tem uma tiragem de mais de cem mil exemplares. O adepto visita amiúde e com uma certa regularidade um reconhecido exegeta. Seguem alguns números reveladores: cem mil parisienses consultam diariamente seis mil adivinhos, videntes ou cartomantes; segundo o Institut National de la Statistique, trinta e quatro biliões de francos[2] são gastos anualmente em França em astrólogos, magos e outros «faquires». Nos Estados Unidos, no que concerne à astrologia, um inquérito de 1953 enumerou trinta mil profissionais estabelecidos, vinte revistas especializadas, uma das quais com uma tiragem de cem mil exemplares e dois mil jornais com uma rubrica de horóscopos. Foram avaliados em duzentos milhões de dólares as somas gastas em cada ano exclusivamente para interrogar os astros, sem prejuízo dos outros métodos de adivinhação.

---

[1] Cfr. Dossier p. 216.

[2] Todas as importâncias que figuram nesta obra se referem à cotação do ano de 1958, data da publicação da sua primeira edição.

Descobriríamos facilmente numerosos indícios da conivência entre os jogos de azar e a adivinhação. Um dos mais visíveis e mais imediatos é talvez o de que as mesmas cartas servem para os jogadores tentarem a sorte e para os videntes preverem o futuro. Estes só recorrem a jogos especializados com intenções prestigiantes. Mas trata-se ainda de cartas vulgares, completadas tardiamente por legendas ingénuas, ilustrações representativas ou alegorias tradicionais. Até os *tarots* foram e continuam a ser empregues para ambas as finalidades. Em todo o caso, existe um natural deslizar do risco para a superstição.

Quando à ânsia na procura das graças da sorte, que se constata hoje em dia, ela compensa aparentemente a contínua tensão exigida pela concorrência da vida moderna. Quem desespera dos seus próprios recursos, é levado a entregar-se ao destino. Um excessivo rigor de competição desencoraja o mais pusilânime, e fá-lo entregar-se às forças exteriores. Pelo conhecimento e pelo aproveitamento das oportunidades que o céu lhe confere, ele tenta obter a recompensa que receia não conseguir pelas suas qualidades, por um esforço aturado e por uma entrega paciente. Mais do que teimar num labor ingrato, pede às cartas ou aos astros que o alertem acerca do momento propício para o sucesso da sua iniciativa.

Assim, a superstição surge como perversão, isto é, como aplicação à realidade de um dos princípios do jogo, a *alea,* que faz com que nada se espere de nós mesmos e tudo se espere da sorte. A corrupção da *mimicry* segue uma via paralela: produz-se quando o simulacro já não é encarado como tal, quando aquele que está disfarçado acredita na realidade do papel, do disfarce ou da máscara. Ele já não *faz de outro.* Persuadindo-se de que é o *outro,* comporta-se em conformidade, e esquece o ser que é. A perda da sua identidade profunda representa o castigo de quem, no jogo, não sabe refrear o prazer de assumir uma personalidade estranha. Trata-se, para falar com propriedade, de *alienação.*

Também neste caso, o jogo protege do perigo. O papel do actor está muito delimitado pela duração da cena e do espectáculo. Uma vez terminada a fantasmagoria, abandonado o espaço mágico, o palhaço mais vaidoso e o mais fervoroso intérprete são violentamente constrangidos, pelos condicionalismos inerentes ao teatro, a passar aos camarins e a retomar então a sua personalidade. Os aplausos não são só aprovação e recompensa. Marcam, igualmente, o fim da ilusão e do jogo. De modo idêntico, o baile de máscaras termina com a madrugada e o Carnaval tem uma duração limitada. O disfarce volta para a loja ou para o armário. Cada um volta a ser quem era. A exactidão dos limites impede a alienação. Esta surge ao cabo de um trabalho subterrâneo e continuado, produz-se quando não há uma divisão clara entre sonho e realidade, quando o sujeito, lentamente, pôde encarnar perante si mesmo, uma personalidade diferente, quimérica, envolvente, que reinvindica direitos exorbitantes no que respeita a uma realidade necessariamente incompatível com ela. Chega o momento em que o *alienado* — aquele que se tornou outrem — se esforça desesperadamente por negar, admitir ou destruir esse sólido adorno, que para ele é inconcebível, provocante.

É de salientar que nem para o *agôn,* nem para a *alea,* nem para a *mimicry* a intensidade do jogo é causa de desvio prejudicial, que é sempre o resultado de uma contaminação com a vida corrente. Revela-se quando o instinto que comanda o jogo extravasa os limites rigorosos de tempo e de lugar, sem prévias e imperiosas convenções. É lícito jogar-se tão a sério quanto se queira dar o máximo e arriscar toda a fortuna e, até, a vida, mas é necessário poder parar no limite anteriormente fixado e saber regressar à sua condição habitual, exactamente aquela em que as regras do jogo, libertadoras mas restritivas, já não vigoram.

A competição é uma lei da vida corrente. A sorte também não contradiz a realidade. O simulacro joga aí o seu papel, como poderemos ver no caso dos escroques, dos espiões e dos fugitivos. Em contrapartida, a vertigem foi praticamente banida, exceptuando raras profissões em que o mérito do trabalhador consiste, aliás, em dominá-la. Além do mais, acarreta quase imediatamente um perigo mortal. Nas feiras, nos maquinismos que visam provocá-la artificialmente, são tomadas severas precauções para eliminar toda a hipótese de acidente. Às vezes, porém, acontece, mesmo com máquinas concebidas e construídas para assegurar uma segurança perfeita aos utilizadores e submetidas a revisões periódicas cuidadas. A vertigem física, estado extremo, que priva o paciente de qualquer meio de defesa, é tão difícil de atingir como perigosa. É essa a razão pela qual a procura da perda de consciência ou da perturbação perceptiva, deve, para se expandir à vida quotidiana, revestir formas bem diferentes das que a vemos assumir nos aparelhos de rotação, de velocidade, de queda e de propulsão inventados para provocar a vertigem no universo protegido e fechado do jogo.

A instalação de tais aparelhos, dispendiosa, complexa e obstrutora, só se verifica nos parques de diversões das capitais, ou são periodicamente montados por ocasião de festas populares. Pelo ambiente que as rodeia, essas atracções pertencem já ao universo do jogo. Além disso, a natureza dos abalos que provocam corresponde ponto por ponto à definição de jogo: são breves, intermitentes, calculados, descontínuos, como apostas ou como encontros sucessivos, mantêm-se independentes do mundo real e a sua acção cinge-se à sua própria duração. Cessam logo que a máquina pára e no praticante amador apenas deixam um ténue estonteamento, antes de o devolver ao seu equilíbrio habitual.

Para adaptar a vertigem à vida quotidiana, urge passar dos rápidos efeitos da física aos poderes ambíguos e confusos da química. Solicita-se, então, às drogas e ao álcool a excitação desejada ou o pânico deleitoso que, de forma violenta e brusca, os aparelhos da feira proporcionam. Mas, desta vez, o turbilhão não está fora nem sequer separado da realidade. Está instalado e desenvolve-se nessa realidade. Se, de forma análoga à vertigem física, essa embriaguez e essa euforia conseguem também destruir por uns tempos a estabilidade da visão e a coordenação dos movimentos, libertar do peso da lembrança, dos horrores da responsabilidade e da pressão do mundo, a sua influência não termina quando desaparecem os seus efeitos, já que alteram lentamente, mas de forma duradoira, o organismo. Tendem a criar uma insuportável ansiedade, uma necessidade permanente. Encontramo-nos, desta feita, nos antípodas do jogo, actividade sempre contingente e gratuita. Pela embriaguez e pela intoxicação, a busca de uma vertigem provoca uma irrupção crescente a nível da realidade, tanto mais longa e perniciosa quanto mais provoca uma habituação que torna cada vez mais afastado o limiar a partir do qual se experimenta o distúrbio desejado.

Acerca deste ponto, o caso dos insectos é elucidativo. Há os que se aprazem com os jogos de vertigem, como o provam, se não as borboletas que dançam à volta da chama, pelo menos o obsessivo rodopio dos girinos que transformam a superfície do mais pequeno lago num autêntico carrocel prateado. Ora os insectos, e em particular os insectos sociais, conhecem igualmente a «corrupção da vertigem» sob a forma de embriaguez, com desastrosas consequências.

Assim, uma das formigas mais disseminadas, a *formica sanguinea* lambe com avidez os aromáticos humores formados por éteres gordurosos segregados pelas glândulas abdominais de um pequeno coleóptero chamado *lochemusa strumosa*. As formigas introduzem nos seus ninhos as larvas desse coleóptero e alimentam-nas com tanto cuidado que acabam por esquecer as suas. Passado pouco tempo, as larvas da *lochemusa* devoram a ninhada das formigas. As rainhas, mal tratadas, acabam por gerar apenas pseudóginas estéreis. O formigueiro definha e desaparece. A *formica fusca* que, em liberdade, mata as *lochemusas,* não lhes faz qualquer mal, se estiver prisioneira da *formica sanguinea.* Devido a essa predilecção por uma substância gordurosa e perfumada, dá alimento ao *atemeles emarginatus,* que nem por isso a deixa de levar à perdição. Destrói, no entanto, este parasita quando acontece estar cativa da *formica rufa,* que não o tolera. Não se trata de uma atracção irresistível, mas de uma espécie de vício que pode, em certas circunstâncias, desaparecer, já que a servidão, particularmente, tanto o suscita como permite resistir-lhe. Os senhores impõem os seus costumes aos seus prisioneiros[1].

Estes casos de intoxicação voluntária não são casos isolados. Uma outra variedade de formiga, a *iridomyrmex sanguineus* do Queensland, procura as larvas de uma pequena borboleta cinzenta para beber o embriagante líquido que elas expelem. Comprimem com as mandíbulas a carne sumarenta dessas larvas para as fazerem expelir o suco que contêm. Ao esgotarem uma larva, passam a outra. O problema é que as larvas da borboleta devoram os ovos da *iridomyrmex.* Há alturas

---

[1] HENRI PIÉRON: *«Les instincts nuisibles à l'espéce devant les théories transformistes»,* Scientia, t. IX, 1911, pp. 199-203.

em que o insecto que exala o tal odor «conhece» o seu poder e alicia a formiga para o vício. A larva do *lycaena arion*, estudada por Chapman e Frohawk, está munida de uma bolsa com mel. Ao encontrar uma obreira da espécie *mymmica laevinodis*, levanta os segmentos anteriores do corpo, convidando a formiga a transportá-la para o seu ninho. Ora, ela alimenta-se de larvas de *mymmica*. Esta não se interessa pela larva durante os períodos em que não produz mel. Finalmente, um hemíptero javanês, o *ptilocerus ochraceus*, descrito por Kirkaldy e Jacobson, possui ao centro da sua face ventral uma glândula contendo um líquido tóxico que oferece às formigas, que o acham muito saboroso. Acorrem logo para o lamber. O líquido, então, paralisa-as e elas tornam-se assim uma presa fácil para o *ptilocerus*[1].

Talvez os comportamentos aberrantes das formigas não revelem, como já foi dito, a existência de instintos prejudiciais à espécie. Provam, em vez disso, que a atracção irresistível por uma substância paralisante acaba por neutralizar os mais fortes instintos, em particular o instinto de conservação, que impele o indivíduo a zelar pela sua própria segurança e que o obriga a proteger e a alimentar a sua descendência. As formigas, poderíamos dizê-lo, «esquecem» tudo por causa da droga. Adoptam as mais funestas condutas, são elas mesmas que se entregam ao inimigo ou lhe entregam os ovos e as larvas.

De uma forma estranhamente análoga, o entorpecimento, a embriaguez, a intoxicação pelo álcool, arrastam o homem para uma via em que ele próprio se destrói de um modo subtil e irremediável. Por fim, privado da liberdade de desejar outra coisa que não seja o seu veneno, acaba por ser vítima de uma constante perturbação orgânica, invulgarmente mais perigosa do que a vertigem física que, ao menos, só momentaneamente compromete a capacidade de resistir ao fascínio pelo vazio.

Quanto ao *ludus* e à *paidia*, que não são categorias do jogo, mas maneiras de jogar, são admitidas na existência corrente com o seu imutável contraste, ou seja, o que opõe o barulho à sinfonia, o rabisco à correcta aplicação das leis da perspectiva. A sua oposição continua a surgir do facto de que uma acção concertada, na qual os recursos disponíveis recebem o melhor dos usos, não tem nada em comum com uma mera agitação, pura desordem, que apenas pretende atingir o seu auge.

O que nos propúnhamos analisar era a corrupção dos princípios dos jogos, ou, se se preferir, a sua expansão livre, sem barreiras nem convenções. Vimos que ela se manifesta sob formas idênticas, levando a consequências que só aparentemente manifestam gravidades muito discrepantes. A loucura ou a intoxicação surgem como sanções desproporcionadas à expansão de um dos instintos do jogo para fora do domínio onde poderia expandir-se, sem nenhum inconveniente irreparável. Pelo contrário, a superstição, provocada pelo desvio da *alea*, aparece como benigna. A ambição desmesurada a que conduz o espírito de competição, livre das regras de equilíbrio e lealdade, parece favorecer muito mais o audacioso que a ela se entrega. Contudo, a tentação de confiar a condução da sua vida aos poderes inacessíveis e ao prestígio dos signos, aplicando mecanicamente um sistema de correspondências fictícias, não encoraja o homem a tirar o máximo proveito dos seus privilégios essenciais. Impele-o ao fatalismo. Torna-o incapaz de apreciar com perspicácia as relações entre os fenómenos. Desencoraja-o de persistir e se esforçar por ser bem sucedido, apesar das circunstâncias adversas.

Transposto para a realidade, o *agôn* tem por único objectivo o sucesso. As regras de uma rivalidade cortês são esquecidas e desprezadas. Surgem como meras convenções, incómodas e hipócritas. Cria-se uma implacável concorrência. A vitória justifica os golpes baixos. Se o indivíduo ainda tem medo dos tribunais e da opinião pública, parece lícito, ou até meritório, que as nações levem a cabo uma guerra sem limites nem piedade. As diversas restrições impostas à violência caem em desuso. As operações já não se cingem às províncias fronteiriças, às praças fortes e aos militares. Já não são orientadas de acordo com uma estratégia que, por vezes, faz com que a guerra se assemelhe a um jogo. A guerra afasta-se, então, do torneio, do duelo, em suma, do combate com regras, em campo fechado, para encontrar a sua forma plena nas destruições em massa e nos massacres de populações.

---

[1] W. MORTON-WEELER: *Les Societés d'insects*, tradução francesa 1926, pp. 312-17. Na p. 217 do Dossier, cito o carrocel característico do *ptilocerus*.

Toda a corrupção dos princípios do jogo traduz-se por um abandono dessas precárias e duvidosas convenções que é sempre lícito, para não dizer proveitoso, negar, mas cuja difícil adopção acaba por balizar o desenvolvimento da civilização. Uma vez que os princípios dos jogos correspondem, com efeito, a poderosos instintos (competição, procura de oportunidade, simulacro, vertigem), compreende-se facilmente que só possam satisfazer-se de uma forma positiva e criadora em condições circunscritas e ideais, exactamente as que as regras do jogo propõem para cada caso. Entregues a si mesmas, frenéticas e ruinosas como todos os instintos, essas pulsões elementares teriam de conduzir, forçosamente, a consequências funestas. Os jogos disciplinam os instintos e impõem-lhes uma existência institucional. Na altura em que lhes concedem uma satisfação limitada e formal, estão precisamente a educá-los, a fertilizá-los e a vacinar a alma contra a sua virulência. Ao mesmo tempo, tornam-nos adequados a uma contribuição útil para o enriquecimento e a fixação dos estilos das culturas.

QUADRO II

	Formas culturais permanecendo à margem do mecanismo do social	Formas institucionais integradas na vida social	Corrupção
Agôn (Competição)	desporto	concorrência comercial exames e concursos	violência desejo de poder manha
Alea (Sorte)	lotarias, casinos hipódromos apostas mútuas	especulação na Bolsa	superstição, astrologia, etc.
Mimicry (Simulacro)	carnaval teatro cinema culto da vedeta	uniforme, etiqueta cerimonial técnicas de representação	alienação, desdobramento de personalidade
Ilinx (Vertigem)	alpinismo ski — acrobacias embriaguez da velocidade	profissões cujo exercício implica o controlo da vertigem	alcoolismo e droga

V

PARA UMA SOCIOLOGIA A PARTIR DOS JOGOS

Durante muito tempo, o estudo dos jogos limitou-se a ser a história dos brinquedos. A atenção detinha-se nos instrumentos ou nos acessórios dos jogos, muito mais do que na sua natureza, nas suas características, nas suas leis, nos instintos que pressupõem, e no tipo de satisfação por eles proporcionada. Geralmente, os jogos eram tidos por simples e insignificantes diversões infantis. Não se sonhava sequer em atribuir-lhes o menor dos valores culturais. Os inquéritos efectuados sobre a origem dos jogos e dos brinquedos corroboraram mais uma vez esta primeira impressão de que os brinquedos não são mais do que utensílios, e os jogos não são mais do que comportamentos divertidos mas irrelevantes, deixados para as crianças quando os adultos encontram algo melhor. Deste modo, as armas caídas em desuso acabam por tornar-se brinquedos: o arco, o escudo, a zarabatana, a funda. O passe-passe e o pião foram inicialmente engenhos mágicos. E numerosos são os jogos que assentam também sobre crenças perdidas ou reproduzem inutilmente uns tantos rituais, destituídos do seu significado. As danças de roda e as lengalengas surgem também como antigos sortilégios, já fora de uso.

«No jogo tudo se degrada», é o que é levado a concluir o leitor de Hirn, de Groos, da senhora Gomme, de Carrington Bolton e de tantos outros[1].

---

[1] Esta tese é a mais divulgada e a mais popular, beneficiando do interesse da opinião pública. Por isso, é a que ocorre à ideia de um escritor pouco informado neste assunto, como Jean Giraudoux. Improvisa um resumo metafórico, fantasista no pormenor mais significativo no seu todo. Segundo ele, os homens teriam «pelo jogo, imitado as ocupações corporais — e morais, algumas vezes — aos quais a vida moderna força a renunciar». Com a ajuda da imaginação, tudo se explica facilmente: «O corredor pedestre, perseguido que é pelo seu concorrente, persegue um animal selvagem ou um inimigo imaginário. O ginasta trepa para colher frutos pré-históricos. O espadachim luta contra Guise ou Cyrano e o atirador do dardo contra os Medos e os Per-

Entretanto, Huizinga, em 1938, na sua obra capital *Homo Ludens*, defende uma tese exactamente contrária, ou seja, é a cultura que provém do jogo. O jogo é, simultaneamente liberdade e invenção, fantasia e disciplina. Todas as importantes manifestações da cultura são dele decalcadas, sendo tributárias do espírito de procura do respeito da regra, e do desapego que ele origina e mantém. Em certos aspectos, também são regras de jogo as regras do direito, do contraponto e da perspectiva, as da táctica militar, as da encenação e da liturgia, bem como as da controvérsia filosófica. Constituem convenções que urge respeitar. Os seus subtis reticulados são o fundamento da própria civilização.

«Provirá tudo do jogo?», perguntamo-nos ao dar por terminada a leitura do *Homo Ludens*.

As duas teses contradizem-se de forma quase absoluta. Suponho que nunca houve quem as confrontasse, quer para decidir por uma delas, quer para as articular. É preciso confessar que elas parecem estar longe de uma acordo fácil. Num dos casos, os jogos são sistematicamente apresentados como degradações das actividades dos adultos que, tendo perdido a seriedade, descem ao nível de distracções anódinas. No outro, o espírito do jogo está na origem de fecundas convenções que permitem o desenvolvimento das culturas. Estimula o engenho, o esmero e a invenção. Simultaneamente, instrui sobre a lealdade para com o adversário e dá o exemplo de competições onde a rivalidade não sobrevive ao recontro. Devido a este subterfúgio do jogo, o homem encontra-se em posição de obstar à monotonia, ao determinismo, à cegueira e à brutalidade da natureza. Aprende a construir uma ordem, a conceber uma economia, a estabelecer uma equidade.

Todavia, pela minha parte, não creio ser impossível resolver tal antinomia. O espírito do jogo é essencial à cultura,

---

sas. A criança, ao jogar à apanhada, está a pôr-se fora do alcance do sáurio. O jogador de *hockey* desvia-se de pedras bizantinas e o jogador de *poker* utiliza o último resquício de feitiçaria concedido a cidadãos vestidos à moderna para hipnotizar e sugerir. De cada um dos nossos ofícios de morte ficou um testemunho que é o jogo. O jogo é a imitação da história das primeiras épocas do mundo, e o desporto, que é a pantomina das épocas martirizadas e aguerridas é, pois, especialmente eleito para conservar a destreza e a força primordiais do nosso corpo.» JEAN GIRAUDOUX: *Sans Pouvoirs*, Mónaco, 1946, pp. 112-13.

embora jogos e brinquedos, no decurso da história, sejam efectivamente os resíduos dessa cultura. Incompreensíveis sobreviventes de uma situação caduca ou empréstimos pedidos a uma cultura estrangeira e que se encontram destituídos do seu sentido naquela em que se inserem, são sempre alheios ao funcionamento da sociedade onde aparecem. Aí, são apenas tolerados, enquanto que numa fase anterior ou na sociedade donde provêm, faziam parte integrante das instituições fundamentais, sagradas ou laicas. Então, não seriam certamente jogos, no sentido em que se fala de jogos de crianças, mas pelo menos comungavam da essência do jogo, precisamente como Huizinga a define. Mudou a sua função social, mas não a sua natureza. A transferência e a degradação sofridas despojaram-nos do seu significado político e religioso. Mas essa decadência permitiu revelar, isolando-o, o que neles havia de específica estrutura de jogos.

É altura de dar alguns exemplos. A máscara, objecto sagrado universalmente disseminado e cuja passagem ao estado de brinquedo talvez assinale uma modificação única na história da civilização fornece-nos o principal e, sem dúvida, o mais notável. Mas há outros casos bem representativos de semelhante deslocação. O mastro de cocanha associa-se aos mitos de conquista do céu, assim como o futebol se associa à disputa do globo solar por duas tribos inimigas. Certos jogos de corda serviram para augúrio da supremacia das estações e dos grupos sociais que lhes correspondiam. O papagaio, antes de se tornar um brinquedo na Europa de finais do séc. XVIII, representava, no Extremo-Oriente, a alma exterior do seu proprietário que permanecia no solo, mas estava ligado magicamente (e realmente, por meio da corda com que se segura o brinquedo) à frágil armação de papel abandonada ao sabor do vento. Na Coreia, o papagaio tinha a função de um bode-expiatório que libertava do mal uma comunidade pecadora. Na China, foi utilizado para medir distâncias, para transmitir mensagens simples, em jeito de telégrafo elementar, ou até para lançar uma corda sobre um curso de água e assim permitir fazer uma ponte de barcaças. Na Nova-Guiné, usavam-no para rebocar embarcações. O jogo do avião representava verdadeiramente o labirinto onde o iniciado, inicialmente, se perdia. Ao jogar ao toca-e-fica, sob a inocência e a agitação pueris, reconhece-se a temível escolha de uma vítima propiciatória, designada pela paragem do destino, antes de o ser pelas sílabas vazias e sonoras da lengalenga, que poderia (supõe-se) desembaraçar-se da sua mácula, passando-a, tocando aquele que agarrava na corrida.

No Egipto faraónico, um tabuleiro axadrezado aparece frequentemente representado nos túmulos. As cinco casas em baixo e à direita estão ornamentadas com hieróglifos benfazejos. Por cima do jogador, há inscrições que referem as sentenças do juízo dos mortos, ao qual preside Osíris. O defunto arrisca a sua sorte no outro mundo e ganha ou perde a bem-aventurada eternidade. Na Índia védica, o imolador balança-se num baloiço para ajudar o Sol a subir ao céu. A trajectória desse baloiço deve estabelecer a união entre o céu e a terra, e é comparável ao arco-íris, outra ligação entre o céu e a terra. O baloiço é frequentemente associado às ideias de chuva, fecundidade e renovação da natureza. Na Primavera, balança-se solenemente Kama, deus do Amor, e Khrishna, patrono dos rebanhos. O *balancé* cósmico envolve o universo num eterno vaivém, que arrasta juntamente os seres e os mundos.

Os jogos periódicos celebrados na Grécia faziam-se acompanhar de sacrifícios e de procissões. Dedicados a uma divindade, constituíam por si só uma oferenda de esforço, de mestria ou de graciosidade. Essas competições desportivas eram, antes do mais, uma espécie de culto, de liturgia de uma cerimónia religiosa.

Em geral, os jogos de azar estiveram constantemente associados à adivinhação, da mesma forma que os jogos de força ou de destreza ou ainda os torneios de enigmas tinham valor probatório aquando dos rituais de entronização num importante posto. O jogo actual não está, muitas vezes, desligado da sua origem sagrada. Os Esquimós só jogam ao passevolante por alturas do equinócio da Primavera. Mas sob condição de não irem à caça no dia seguinte. Este tempo de purificação não teria explicação se a prática do passevolante não tivesse sido, inicialmente, algo mais do que uma mera distracção. De facto, dá lugar a toda a espécie de declamações mnemotécnicas. Em Inglaterra, continua a haver uma data fixa para jogar ao pião, tornando legítima a apreensão dos piões que girem fora de época. Sabe-se que, outrora, aldeias, paróquias e cidades possuíam gigantescos piões, que as confrarias faziam girar ritualmente por ocasião de certas festas. Também aqui, o jogo

infantil parece surgir de uma pré-história carregada de significado.

As rodas e as pantominas parecem, por seu turno, prolongar ou aumentar as liturgias esquecidas. É o caso, em França, de *La Tour prends garde, Le Pont du Nord* e *Les Chevaliers du guet* e, em Inglaterra, de *Jenny Jones* ou *Old Rogers*.

Não foi preciso muito para descobrir no leque destes divertimentos as reminiscências do casamento por rapto, de tabus variados, de rituais fúnebres ou de diversos hábitos já esquecidos.

Concluir-se-á que não há jogo nenhum que não surja aos historiadores especializados como o estádio último da progressiva decadência de uma actividade solene e vital com implicações na prosperidade e no destino dos indivíduos e das comunidades. Pergunto-me, todavia, se uma tal tese, insistindo em encarar cada um dos jogos como a metamorfose, derradeira e humilhante, de uma actividade importante e séria, não está, fundamentalmente, errada e, não é mais do que uma pura e simples ilusão de óptica, que não resolve de forma alguma a questão.

É evidente que o arco, a funda e a zarabatana persistem como brinquedos, nos casos em que armas mais potentes os substituíram. Mas as crianças também brincam com pistolas de água ou de fulminantes e com espingardas de pressão de ar e, no entanto, o revólver e a espingarda não caíram em desuso entre os adultos. Brincam igualmente com tanques, submarinos e aviões em miniatura, que deixam cair simulacros de bombas atómicas. Todo o novo tipo de arma está representado em brinquedo. Ao invés, não está de forma alguma confirmado que as crianças pré-históricas não jogassem com arcos, fundas e zarabatanas improvisados, na altura em que os respectivos pais os usavam, «a valer» ou «a sério», como se diz, de maneira bem reveladora, em linguagem infantil. Duvido que tenha sido necessária a invenção do automóvel para se brincar às diligências. O jogo do *Monopólio* reproduz o funcionamento do capitalismo, não lhe sucede.

A observação é válida para o sagrado e para o profano. Os Katchinas são semidivindades que constituem o alvo principal da devoção dos índios Pueblos do Novo México. Isso não impede que os próprios adultos, que os veneram e os incarnam ao decorrer de danças mágicas, fabriquem bonecos à sua imagem para entretém das crianças. Nos países católicos, de igual modo, as crianças brincam frequentemente às missas, ao crisma, ao casamento e aos funerais. Os pais permitem-lhes tais brincadeiras, desde que a imitação seja respeitadora. Na África Negra, as crianças também constroem máscaras e rombos[1] e são punidas pelas mesmas razões, isto é, se a imitação passar dos limites e enveredar por aspectos demasiado burlescos ou sacrílegos.

Resumindo, instrumentos, símbolos e rituais da vida religiosa, atitudes e gestos da vida militar, são normalmente objecto de imitação por parte das crianças. Agrada-lhes comportarem-se como os adultos, fingirem que são adultos, por alguns instantes. É essa a razão pela qual toda a cerimónia, ou, em termos mais amplos, toda a actividade sujeita a regras, seja ela avassaladora ou solene, e sobretudo se o celebrante envergar o trajo próprio, serve habitualmente de base a um jogo que, de uma forma gratuita, reproduz essa mesma cerimónia. Daí decorre o sucesso de todo o tipo de brinquedos e miniaturas que, mercê de alguns adereços caraterísticos, possibilitam que a criança se transforme em soldado, polícia, *jockey,* aviador, marinheiro, *cow-boy,* cobrador ou qualquer outro personagem marcante que lhe tenha despertado a atenção. O mesmo se diria das bonecas, uma vez que, em todas as latitudes, permite que a rapariga imite a mãe, seja uma mãe.

É-se levado a supor que uma actividade séria não se degrada quando se converte em divertimento de crianças, constatando-se antes a presença, em simultâneo, de dois registos diferentes. A criança índia já se divertia no baloiço na altura em que o celebrante empurrava piedosamente Kama ou Krishna no baloiço litúrgico, ornado de pedrarias e grinaldas. As crianças de hoje brincam aos soldados sem que os exércitos tenham desaparecido. E será possível imaginar que, um dia, se deixará de brincar às bonecas?

---

[1] [Instrumento musical ritual e mágico usado na América e na Nova-Guiné, geralmente constituído por duas peças de madeira de extremidades afiadas que ressoam fazendo-as girar com um cordel em torno do seu eixo maior.]

Passemos agora às ocupações dos adultos. O torneio é um jogo, a guerra não o é. Conforme as épocas, morre-se muito ou morre-se pouco. É certo que se pode ser morto num torneio, mas por mero acidente, tal como numa corrida de automóveis, num desafio de boxe ou num assalto de esgrima, uma vez que o torneio possui mais regras, está mais afastado da vida real e é mais circunscrito do que a guerra. Além do mais, fora da liça, não há, naturalmente, consequências. Trata-se de uma mera ocasião para prestigiantes proezas, que a proeza seguinte faz esquecer, exactamente como um novo *record* apaga as marcas anteriormente obtidas. Da mesma forma, a roleta é um jogo, mas a especulação não o é, ainda que o risco não seja menor. A diferença é que, num caso, evita-se intervir na sorte e, no segundo, tenta-se, pelo contrário, interferir na decisão final, sem outro limite que não seja o medo do escândalo ou da prisão.

Torna-se, assim, claro que o jogo não é, de forma nenhuma, o anódino resíduo de uma ocupação que os adultos já não exercem, ainda que, eventualmente, perpetue o simulacro dessa ocupação, quando ela própria caiu em desuso. Antes do mais, o jogo apresenta-se como uma actividade paralela, independente, que se opõe aos gestos e às decisões da vida corrente através de características específicas que lhe são próprias e que fazem com que seja um jogo. São precisamente essas características específicas que eu tenho vindo a tentar definir e analisar.

Assim sendo, os jogos das crianças consistem sobretudo, e muito naturalmente, na actividade mimética em relação aos adultos, da mesma maneira que a sua educação tem por objectivo prepará-los para virem a ser, por seu turno, adultos carregados de efectivos, e já não imaginárias, responsabilidades, daquelas que não basta dizer «não jogo mais» para que sejam abolidas. Ora começa exactamente aqui o verdadeiro problema, pois é preciso não esquecer que os adultos, por sua vez, não deixam de se dedicar a jogos complexos, variados e até perigosos, que continuam a ser jogos pois são vividos como tal. Embora a fortuna e a vida possam estar envolvidas, tanto ou mais do que nas actividades ditas sérias, os jogos distinguem-se (imediatamente) destas últimas, ainda que estas apareçam ao jogador como sendo menos importantes para si do que o jogo que o apaixona. De facto, o jogo mantém-se delimitado, fechado e, em princípio, sem uma repercussão relevante na solidez e na continuidade da vida colectiva e institucional.

Os diversos autores que se esforçaram por ver nos jogos, especialmente nos jogos das crianças, as insignificantes e prazenteiras deteriorações de actividades outrora eivadas de sentido e tidas por irrefutáveis, não realçaram suficientemente o facto do jogo e da vida corrente serem sempre domínios opostos e simultâneos. Tamanho erro de perspectiva não podia, contudo, deixar de prestar preciosos ensinamentos. Revela claramente que a história vertical dos jogos, isto é, a sua transformação através dos tempos — o destino de um ritual sagrado que virá a tornar-se uma dança de roda, de um instrumento mágico ou de um objecto de culto que se tornarão brinquedos — não pode informar sobre a natureza do jogo, da forma como o imaginaram os eruditos, ao descobrirem essas perseverantes e arrojadas filiações. Inversamente, e como que por ricochete, elas confirmam que o jogo é consubstancial à cultura, cujas manifestações mais notórias e mais complexas surgem estreitamente associadas a estruturas dos jogos, ou enquanto estruturas de jogos encaradas no seu lado sério, erigidas em instituições, em leis em estruturas imperativas, obrigatórias, insubstituíveis, fomentadas, em resumo, regras do jogo social, normas de um jogo que é mais do que um simples jogo.

E, finalmente, a questão de saber quem precedeu quem, o jogo ou a estrutura séria, parece não ter muita importância. Explicar os jogos a partir das leis, costumes ou rituais ou, pelo contrário, explicar a jurisprudência, os rituais sagrados, as regras da estratégia, do silogismo ou da estética pelo espírito do jogo, são operações complementares, igualmente fecundas, se não se tomarem por exclusivas. As estruturas do jogo e as estruturas úteis são frequentemente idênticas, enquanto que as respectivas actividades por elas governadas são irredutíveis, num lugar e num tempo determinados. Actuam, em todo o caso, em domínios incompatíveis.

Entretanto, o que revelam os jogos não é diferente do que revela uma cultura. Os impulsos primários coincidem. Sem dúvida que, com o passar do tempo e com o evoluir de uma cultura, o que era instituição pode, agora, encontrar-se decadente. Um contrato outrora vital torna-se convenção meramente formal, respeitada ou omitida conforme apraz a cada um, uma vez que submeter-se-lhe é uma preocupação escusada, acessória, uma sobrevivência de prestígio, sem qualquer repercussão no funcionamento real da sociedade considerada. Aos poucos, essa já antiquada deferência decai para o nível de uma mera regra de jogo. Mas o simples facto de se poder identificar no jogo um importante e antigo elemento do mecanismo social revela uma extraordinária convivência e surpreendentes possibilidades de intercâmbio entre os dois domínios.

Qualquer instituição funciona, em parte, como um jogo, de tal forma que se apresenta também como um jogo que foi necessário instaurar, baseado em novos princípios e que ocupou o lugar reservado a um jogo antigo. Este jogo singular responde a outras necessidades, favorece certas normas e legislações, exige novas atitudes e novas aptidões. Deste ponto de vista, uma modificação nas regras do jogo surge sob a forma de uma revolução. Vejamos um exemplo. Os benefícios ou as responsabilidades atribuídas, em tempos, a cada pessoa em função do seu nascimento, devem agora ser obtidos por mérito, por resultados num concurso ou num exame. O que equivale a dizer que os princípios que presidem às diferentes espécies de jogos — azar ou destreza, sorte ou superioridade demonstrada — também se manifestam fora do universo fechado do jogo. Ora, é preciso lembrar que esse mundo é governado por aqueles princípios de forma absoluta, sem resistência, digamos, como um mundo fictício sem matéria, sem peso, enquanto que, no universo confuso e inextricável das relações humanas reais, a sua acção nunca surge isoladamente, nem é sequer soberana, ou previamente limitada. Os princípios do jogo desencadeiam consequências imprevisíveis. A sua acção, para melhor ou para pior, caracteriza-se por uma natural fecundidade.

Em ambos os casos, todavia, é-nos possível identificar os mesmos impulsos:

a necessidade de afirmação, a ambição de se mostrar o melhor;

o prazer do desafio, do record, *ou simplesmente da dificuldade ultrapassada;*

a espera e o empenho na mercê do destino;

o gosto pelo secreto, pela simulação, pelo disfarce;

o prazer de ter medo ou de meter medo;

a busca da repetição, da simetria, ou, contrariamente, a alegria de improvisar, de inventar, de variar as soluções até ao infinito;

a satisfação de desvendar um mistério, um enigma;
a satisfação provocada por todas as artes combinatórias;
o desejo de se prestar a uma prova de forças, de habilidade, de rapidez, de resistência, de equilíbrio, de astúcia;
o estabelecimento de regras e de jurisprudência, o dever de as respeitar, a tentação de as infringir;
e, por fim, a bebedeira e a embriaguez, a nostalgia do êxtase, o desejo de um deleitoso pânico.

Quase todas estas apetências ou pulsões, aliás frequentemente incompatíveis entre si, podem ser encontradas no mundo abstracto e marginal do jogo, o mesmo se verificando no mundo não protegido da existência social, onde os actos são normalmente levados às suas últimas consequências. Mas aí elas não revelam uma determinação semelhante, não representam o mesmo papel, não gozam do mesmo crédito.

É, aliás, impossível, equilibrar os pratos da balança. Em larga medida, excluem-se umas às outras. Onde umas são veneradas, as outras são depreciadas. Conforme os casos, ora se obedece ao jurista, ora se presta atenção ao doido, ora nos fiamos na previsão, ora na inspiração. Apreciamos ora a violência ora a diplomacia, damos a nossa preferência ao mérito ou à experiência, à sabedoria ou a um qualquer saber indemonstrável (e, por isso, indiscutível), saber esse que se supõe oriundo dos deuses. Assim, efectua-se em cada cultura uma divisão implícita, imprecisa e incompleta entre os valores a que é reconhecida uma eficácia social e os demais. Estes expandem-se então em domínios secundários, a eles abandonados e onde o domínio do jogo ocupa um lugar de relevo. Desta maneira, torna-se legítimo perguntar se a diversidade das culturas, bem como os traços particulares que dão a cada uma a respectiva fisionomia original, não estabelecem nenhum tipo de relação com a natureza de determinados jogos que se vêem prosperar sem que beneficiem da mesma popularidade.

É evidente que pretender definir uma cultura a partir, simplesmente, dos seus jogos seria uma operação arrojada e provavelmente enganadora. De facto, cada cultura conhece e pratica simultaneamente um grande número de jogos de distintas espécies. Acima de tudo, não é possível determinar-se, sem uma análise prévia, quais os que coincidem com os valores

institucionais, quais os que os confirmam, os reforçam e também quais, em sentido oposto, os contradizem, os ridicularizam e representam, na sociedade em causa, formas de compensação ou válvulas de segurança. Ilustrando com um exemplo, é evidente que os jogos no estádio, na Grécia clássica revelam o ideal da cidade e contribuem para a sua concretização, enquanto, em vários Estados modernos, as lotarias nacionais e as apostas mútuas em corridas de cavalos se opõem ao ideal citado. Não deixam, no entanto, de desempenhar um papel significativo, talvez até indispensável, precisamente na medida em que oferecem uma contrapartida de natureza aleatória às recompensas que só o trabalho e o mérito deviam, em princípio, proporcionar.

De qualquer forma, e uma vez que o jogo ocupa um domínio próprio cujo conteúdo é variável e por vezes se entrecruza com o domínio da vida corrente, interessava, em primeiro lugar, clarificar o mais detalhadamente possível as características específicas dessa ocupação que passa por ser própria das crianças, mas que não deixa de seduzir o adulto, sob outras formas. Foi essa a minha primeira preocupação.

Ao mesmo tempo, tive a ocasião de constatar que esse pretenso lazer, na altura em que o adulto a ele se entrega, não o absorve menos do que a sua actividade profissional. Muitas vezes interessa-lhe ainda mais, e casos há em que lhe exige um maior desgaste de energia, de jeito, de inteligência e de atenção. Essa liberdade, essa intensidade, o facto de a conduta que essa ocupação exalta se desenvolver num mundo à parte, ideal, longe de toda e qualquer consequência fatal, explica, quanto a mim, a fertilidade cultural dos jogos, fazendo-nos compreender em que medida a escolha que eles indicam revela, por seu turno, a expressão, o estilo e os valores duma dada sociedade.

E assim, persuadido de que existe, forçosamente, entre os jogos, os hábitos e as instituições relações estreitas de compensação e de conivência, parece-me razoável investigar se o próprio destino das culturas, a sua hipótese de sucesso e o seu risco de estagnação não estarão, igualmente, incluídos na preferência dada a uma ou a outra das categorias fundamentais em que eu considerei possível dividir os jogos, diferentes que são na sua fecundidade. Melhor dizendo, não esboço simplesmente uma sociologia dos jogos. A intenção é lançar as bases de uma sociologia *a partir* dos jogos.

SEGUNDA PARTE

VI

TEORIA ALARGADA DOS JOGOS

As posturas básicas que presidem aos jogos, isto é, a competição, a sorte, a simulação e a vertigem, nem sempre se encontram isoladamente. São frequentes as ocasiões em que se constata exactamente uma atracção e uma tendência para a união. Aliás, há um vasto número de jogos que assenta na própria capacidade de associação desses elementos. No entanto, é necessário que esses princípios, tão vincados, se liguem de forma indiscriminada. Se as tomarmos duas a duas, essas quatro posturas fundamentais, permitem, em teoria, seis, e só seis, combinações possíveis. Cada uma delas se encontra, por seu turno, associada a uma das outras três:

Competição — sorte (*agôn — alea);*
Competição — simulação (*agôn — mimicry);*
Competição — vertigem (*agôn — ilinx);*
Sorte — simulação (*alea — mimicry);*
Sorte — vertigem (*alea — ilinx);*
Simulação — vertigem (*mimicry — ilinx).*

É claro que poderíamos prever combinações ternárias, mas é evidente que elas constituem quase sempre justaposições esporádicas, sem qualquer influência nas características dos jogos onde são visíveis. Deste modo, uma corrida de cavalos, típico *agôn* para os *jockeys,* é simultaneamente um espectáculo que, enquanto tal, acentua a *mimicry* e um pretexto para apostas, situação em que a competição serve de base à *alea.* Contudo, os três níveis não deixam de permanecer relativamente autónomos. O princípio da corrida não é modificado pelo facto de se apostar nos cavalos. O que se firma não é uma aliança mas sim um encontro, que não é de forma nenhuma devido ao acaso, uma vez que se explica pela própria natureza dos princípios dos jogos.

Ainda que dois a dois, os jogos não se podem combinar com a mesma facilidade. O seu conteúdo fornece às seis combinações teoricamente possíveis um nível de probabilidade e de eficácia bem diferente. Nalguns casos, a natureza desses conteúdos ou lhes torna a aliança inconcebível, à partida, ou a expulsa do universo dos jogos. Outras combinações há que, não sendo excluídas naturalmente, permanecem puramente acidentais. Não correspondem a afinidades imperiosas. Acontece até que, entre as grandes tendências que opõem entre si as diversas espécies de jogos, se manifestem solidariedades estruturais. Subitamente, faz-se luz sobre uma decisiva cumplicidade.

É a razão pela qual, das seis combinações previsíveis entre os princípios dos jogos, duas surgem como antinaturais, outras como viáveis, sem mais, enquanto as duas últimas reflectem conivências de base.

Interessa examinar mais de perto o modo como se articula esta sintaxe.

1. Combinações proibidas.

Em primeiro lugar, torna-se evidente que a vertigem não poderia nunca associar-se a uma rivalidade sujeita a regras, sem que logo a adulterasse. A paralisia que ela origina, bem como o furor cego que noutros casos desencadeia, constituem a estrita negação dum esforço controlado. Tudo isto destrói as circunstâncias que definem o *agôn,* a saber, o recurso eficaz à destreza, à força, ao cálculo; o autodomínio; o respeito pela regra; o desejo de medir forças, em condições de igualdade; a prévia submissão à sentença dum árbitro; a obrigatoriedade, admitida à partida, de circunscrever a luta dentro de limites convencionados, etc. Nada subsiste.

Regra e vertigem são incompatíveis, decididamente. A simulação e a sorte também não parecem mais susceptíveis da menor das conivências. Com efeito, a existência da artimanha torna escusada a auscultação da sorte. A tentativa de ludibriar a sorte não tem qualquer sentido. O jogador pede uma decisão que o certifique de que é, incondicionalmente, bafejado pela sorte. Na altura em que a solicita, o jogador não está a mimar um personagem estranho, nem a acreditar ou a fazer acreditar que é outro que não ele. Além do mais, e por definição, nenhuma simulação pode iludir o destino. A *alea* supõe um total abandono ao arbítrio da sorte, uma demissão contrária ao subterfúgio e ao disfarce. De outra forma, entrar-se-ia no domínio da magia — tratar-se-ia de interferir no destino. Como, há pouco, o princípio do *agôn,* era destruído pela vertigem é agora a vez de ser destruído o da *alea,* e, a bem dizer, deixa de haver jogo.

2. Combinações contingentes.

A *alea,* pelo contrário, associa-se sem problema à vertigem, tal como a competição à *mimicry.* Nos jogos de azar, sabe-se bem da existência de uma vertigem singular que assola por igual o jogador a quem a sorte favorece e aquele que está com azar. Não sentem cansaço algum e mal tomam consciência daquilo que se passa em seu redor. Estão como que alucinados pela bola que está prestes a parar ou pela carta que se vai tirar. Perdem o sangue-frio e por vezes arriscam muito para além daquilo que possuem. O folclore dos casinos abunda em anedotas que demonstram bem este aspecto. Importa aqui apenas salientar que o mesmo *ilinx*, que destruía o *agôn,* não impossibilita a *alea.* Paralisa o jogador, fascina-o, enlouquece-o, mas não o leva a violar as regras do jogo. Pode até afirmar-se que o submete mais às decisões da sorte e o persuade a entregar-se-lhes em pleno. A *alea* supõe uma demissão da vontade, pois é compreensível que esta exija ou fomente um estado de transe, de possessão ou de hipnose. É nisso que consiste a verdadeira conjunção das duas tendências.

Entre o *agôn* e a *mimicry* existe uma conjunção semelhante. Tive já oportunidade de salientar que toda a competição é, em si mesma, um espectáculo. Decorre segundo regras idênticas e na expectativa do resultado final. Exige a presença de um público que acorra às bilheteiras do estádio ou do velódromo, tal como faz para o teatro ou o cinema.

Os adversários são aplaudidos a cada vantagem obtida. A luta tem as suas peripécias, que correspondem aos diferentes actos ou episódios de um drama. E é chegada a altura de lembrar até que ponto o campeão e a vedeta são personagens permutáveis. Também neste caso se verifica a conjunção de duas tendências, pois a *mimicry* não só não prejudica o princípio do *agôn,* como o reforça, dada a necessidade de cada jogador não desapontar a assistência, que o aclama e, ao mesmo tempo, o controla. Ele sente-se a representar, sente-se obrigado a jogar o melhor possível, ou seja, por um lado, com uma total correcção, e, por outro, esforçando-se ao máximo para conseguir a vitória.

3. Combinações fundamentais.

Falta ainda analisar o caso em que se constata um acordo essencial entre os princípios dos jogos. Em relação a este aspecto é deveras notável a precisão da simetria surgida entre a natureza do *agôn* e a da *alea:* são paralelas e complementares. Ambas exigem um equidade absoluta, uma igualdade matemática de probabilidades que, pelo menos, se aproxima o mais possível de um perfeito rigor. Por todo o lado abundam regras de uma admirável precisão, medições meticulosas e conscienciosos cálculos. Tendo isto presente, também a forma como se designa o vencedor é radicalmente oposta nas duas espécies de jogo: numa, como vimos, o jogador conta apenas consigo, na outra, conta com todos, excepto consigo mesmo. Pôr em prática todos os recursos pessoais contrasta com a recusa deliberada de os empregar. Todavia, entre os dois extremos que, por exemplo, o xadrez e os dados, o futebol e a lotaria representam, abre-se um vasto leque de jogos que combinam, em proporções variáveis, as duas atitudes. É o caso dos jogos de cartas que não são de mero azar, o dominó, o golfe e tantos outros em que, para o jogador, o prazer advém de tirar o melhor partido de uma situação que ele não criou ou de peripécias que ele só em parte pode controlar. A sorte representa a resistência da natureza, do mundo exterior ou da vontade dos deuses à força, à mestria e ao saber do jogador. O jogo surge como a própria imagem da vida, mas como uma imagem fictícia, ideal, ordenada, delimitada, afastada. Não poderia ser doutra forma, uma vez que estas são as características inalteráveis do jogo.

Agôn e *alea,* a este nível, ocupam o domínio da regra. Sem regra, não há competições nem jogos de azar. Num pólo oposto, *mimicry* e *ilinx* supõem ambos um mundo desordenado onde o jogador está constantemente a improvisar, entregando-se a uma fantasia transbordante e a uma inspiração soberana, nenhuma delas reconhecendo código algum. Há pouco, no *agôn* o jogador confiava nas suas reservas de vontade, enquanto que na *alea* renunciava a elas. Agora, a *mimicry* supõe, naqueles que a ela se entregam, a consciência da farsa e da simulação, enquanto que é próprio da vertigem e do êxtase abolir toda a consciência.

Dito de outra forma, na simulação verifica-se uma espécie de desdobramento da consciência do actor entre a sua própria pessoa e o papel que desempenha. Na vertigem, pelo contrário, há pânico e desordem, para não dizer até eclipse total da consciência. Mas está criada uma situação fatal pelo facto de a simulação ser, por si mesma, geradora de vertigem e o desdobramento ser fonte de pânico. Fingir que se é um outro aliena e extasia. Usar uma máscara embriaga e liberta. De maneira que, neste perigoso domínio onde a percepção vacila, a combinação da máscara e do transe é de todas a mais temível. Provoca um entusiasmo tal, atinge tais paroxismos que o mundo real fica provisoriamente suspenso na alucinada consciência do indivíduo possesso.

As combinações da *alea* e do *agôn* são um jogo franco da vontade a partir da satisfação experimentada ao vencer uma dificuldade arbitrariamente concebida e voluntariamente aceite. A aliança da *mimicry* e do *ilinx* permite uma fúria inexpiável, total, que, nas suas formas mais claras, aparece como o contrário do jogo, ou seja, como uma indescritível metamorfose das condições de vida. A convulsão que assim se provoca, por não ter sinais visíveis, parece triunfar largamente em termos de autoridade, valor e intensidade, sobre o mundo real, tal como o mundo real triunfa sobre as actividades formais e jurídicas, previamente resguardadas, que são os jogos submetidos às regras complementares do *agôn* e da *alea* e que estão, esses sim, perfeitamente demarcados. A simbiose da simulação e da vertigem é tão poderosa, tão irremediável que se insere naturalmente na esfera do sagrado e fornece provavelmente um dos principais impulsos para a mistura de terror e fascínio que define esse nível do sagrado.

A virtude de um sortilégio deste tipo parece-me infalível, ao ponto de não me espantar que tenham sido necessários milhares de anos para o homem se libertar dessa miragem.

Ele lucrou por ter tido acesso àquilo que se designa por civilização. Creio que o aparecimento da civilização é a consequência de uma aposta, quase idêntica em todos os lados, mas feita em condições diferentes. Nesta segunda parte, tentarei ajuizar das grandes linhas desta importante revolução. E, no final, com um subterfúgio imprevisto, esforçar-me-ei por determinar o modo como se operou o divórcio, a brecha, que destruiu, em segredo, a aliança entre a vertigem e a simulação, tida por quase todos como de uma inabalável solidez.

Todavia, e antes de iniciar a apreciação da substituição capital que ao mundo da máscara e do êxtase justapõe o do mérito e da sorte, resta-me, nestas páginas preliminares, indicar sucintamente uma outra simetria. Acabámos de ver que a *alea* se combina sobretudo com o *agôn,* e a *mimicry* com o *ilinx.* Mas no cerne da aliança nota-se que um dos componentes representa sempre um factor activo e fecundo, e o outro, um elemento passivo e pernicioso.

A competição e a simulação podem criar, e criam, aliás, formas de cultura às quais se reconhecem prontamente valores de ordem educativa e estética. São o resultado de instituições estáveis, prestigiadas, contínuas, quase inevitáveis. De facto, a competição sujeita a regras equivale ao desporto; a simulação concebida como jogo equivale ao teatro. Inversamente, a busca da sorte, a procura da vertigem, salvo raras excepções, não levam a nada, não criam nada que seja capaz de se desenvolver ou de se estabilizar. Acontece frequentemente originarem paixões que paralisam, interrompem ou devastam.

A origem de uma tal desigualdade não parece ser de difícil descoberta. No primeiro acordo, o que preside ao mundo da regra, a *alea* e o *agôn* exprimem atitudes diametralmente opostas no que respeita à vontade. O *agôn,* desejo de vitória e esforço para a sua obtenção, implica que o campeão se fie apenas nos seus próprios recursos. Ele quer triunfar, dar provas da sua excelência. Nada há de mais fértil do que uma ambição assim. A *alea,* ao invés, surge como uma aceitação prévia, incondicional, do veredicto do destino. Essa renúncia significa que o jogador confia numa jogada de dados e que se limita a lançá-los e a ver o resultado. A regra é ele abster-se de agir a fim de não falsear ou forçar a decisão da sorte.

São, sem dúvida, dois modos simétricos de assegurar um equilíbrio perfeito e uma igualdade absoluta entre os concorrentes. Mas uma é luta da vontade contra os obstáculos exteriores, a outra é demissão do querer face a um sinal suposto. Por isso, a rivalidade é um exercício perpétuo e um treino eficaz para as faculdades e para as virtudes humanas, enquanto o fatalismo é inércia total. A primeira atitude ordena que se desenvolva a superioridade pessoal; a outra obriga à espera imóvel e silenciosa de uma consagração ou de uma condenação exteriores. Não admira que, nestas consições, o saber e a técnica ajudem e recompensem o *agôn,* ao mesmo tempo que a magia a superstição e o estudo dos prodígios e das coincidências acompanhem infalivelmente as incertezas da *alea*[1].

No caótico universo da simulação e da vertigem, pode constatar-se uma polaridade idêntica. A *mimicry* consiste na representação deliberada de um personagem, o que facilmente se torna uma obra de arte, de cálculo e de astúcia. O actor deve compor o seu papel e criar a ilusão dramática. É forçado a estar atento e a manter uma presença de espírito contínua, exactamente como quem disputa uma competição. Ao contrário, no *ilinx,* neste aspecto semelhante à *alea,* há renúncia, não só renúncia da vontade mas ainda renúncia da consciência. O indivíduo deixa-a ir à deriva e entusiasma-se ao senti-la dirigida, dominada, possuída por forças estranhas. Para atingir esse estado, só precisa de se entregar, o que não exige nem desenvolve nenhuma aptidão em especial.

Se o perigo dos jogos de azar consiste em não se poder limitar a aposta, aqui consiste em não se poder pôr fim à confusão consentida. Destes jogos negativos parece, pelo menos, dever sair uma crescente capacidade de resistir a um dado fascínio. Mas é o contrário que é verdadeiro, pois essa capacidade só tem sentido na sua relação com a tentação obsessiva, de forma que acaba por ser constantemente posta em causa, como se estivesse naturalmente vocacionada para a derrota. Não se pode educá-la. É exibida até sucumbir. Os jogos de simulação conduzem às artes do espectáculo, expressão e ilustração duma cultura. A prossecução do transe e do pânico íntimo subjuga, no caso do homem, o raciocínio e a vontade. Fá-lo prisioneiro de exaltantes e equívocos êxtases em que julga ser um deus, e que o dispensam de ser um homem, que o neutralizam.

---

[1] Estas atitudes opostas (e será mesmo necessário dizê-lo?) só muito raramente atingem um estado puro. Os vencedores munem-se de fetiches (embora não deixem de confiar nos seus músculos, na sua habilidade ou na sua inteligência), e os jogadores antes de apostar, entregam-se a cálculos elaborados, quase inúteis (embora pressintam, sem que tenham lido Poincaré ou Borel, que a sorte não tem coração nem memória). O homem não poderia estar inteiramente do lado do *agôn* ou do lado da *alea.* Escolhendo um deles, imediatamente concede ao outro uma espécie de tímida contrapartida.

Deste jeito, no interior das duas grandes conjunções, só uma única categoria de jogos é verdadeiramente criadora: a *mimicry,* ao nível da aliança entre a máscara e a vertigem; o *agôn,* ao nível da aliança entre a rivalidade regulamentada e a sorte. As outras são, de imediato, devastadoras, ao traduzirem uma solicitação desmesurada, desumana, sem remédio, uma espécie de atracção horrível e funesta, cuja sedução importa neutralizar. Nas sociedades em que reinam a simulação e a hipnose, a saída é, por vezes, encontrada no momento em que o espectáculo vence o transe, isto é, quando a máscara de feiticeiro se transforma em máscara de teatro. Nas sociedades fundadas na combinação do mérito com a sorte, existe igualmente uma incessante tendência, simultaneamente feliz e rápida, para aumentar a componente da justiça em detrimento da do acaso. A esta tendência chama-se progresso.

É agora a altura de considerar o jogo na sua dupla relação (simulacro e vertigem, por um lado, sorte e mérito, por outro), ao longo das presumíveis peripécias da aventura humana, tal como a etnografia e a história hoje a descrevem.

VII

SIMULACRO E VERTIGEM

A estabilidade dos jogos é notável. Os impérios e as instituições desaparecem, os jogos ficam, com as mesmas regras e, por vezes, com as mesmas peças. A razão, é acima de tudo, não serem importantes e neles persistir a insignificância. Daí decorre um mistério, pois, para beneficiar deste tipo de continuidade fluida e, ao mesmo tempo, obstinada teriam de assemelhar-se às folhas das árvores que morrem de uma estação para outra e que, no entanto, se vão perpetuando, sempre iguais a si mesmas. E teriam de assemelhar-se à perenidade do pêlo dos animais, do desenho das asas das borboletas, da linha curva das espirais das conchas, que se transmitem, imperturbáveis, de geração em geração. Os jogos não usufruem dessa identidade hereditária. São inúmeros e mutáveis. Revestem mil formas, diversamente repartidas, tal como as espécies vegetais, mas, por serem infinitamente mais aclimatáveis, emigram e adaptam-se com uma rapidez e uma desenvoltura desconcertantes. Poucos são os que permanecem como exclusivos de uma determinada área de difusão. Depois de termos citado o pião, francamente ocidental, e o papagaio, ao que parece desconhecido na Europa até finais do séc. XVIII, o que é que resta? Desde longa data que os outros jogos se propagaram pelo mundo inteiro, sob esta ou aquela forma. Fornecem uma prova da identidade da natureza humana. E se acaso se pôde, uma ou outra vez, localizar a sua origem, logo se renunciou a delimitar-lhes a expansão. A sua atracção exerce-se em todo o lado. E assim somos levados a concluir que existe uma singular universalidade de princípios, de códigos, de objectos e de proezas.

a) Interdependência entre os jogos e as culturas

Constância e universalidade completam-se e surgem como tanto mais significativas quanto os jogos mais dependem das culturas em que são praticados. Eles acentuam-lhes as preferências, prolongam-lhes os usos, reflectem-lhes as crenças. Na Antiguidade, o jogo do avião apresenta-se como um labirinto onde se empurra uma pedra — ou seja, a alma — para uma saída. Com o cristianismo, o desenho alonga-se e simplifica-se. Reproduz então a planta de uma basílica. Trata-se de conduzir a alma, ou impelir a pedra, até ao Céu, ao Paraíso, à Realeza ou à Glória, que coincidem com o altar-mor, representado esquematicamente no chão por uma série de rectângulos. Na Índia, jogava-se xadrez com quatro reis. O jogo passou para o Ocidente medieval. Sob a dupla influência do culto da Virgem e do amor cortês, um dos reis foi transformado em Rainha ou em Dama, tornando-se a peça mais poderosa, enquanto que o Rei se encontra confinado ao papel de aposta ideal, embora quase passiva, da partida. O que é importante, porém, é que estas vicissitudes não atingiram a continuidade essencial do jogo do avião ou do xadrez.

Poderíamos ir mais longe e apontar, por outro lado, uma verdadeira solidariedade entre toda e qualquer sociedade e os jogos que nela predominam. Existe, de facto, uma afinidade, que se vai ampliando, entre as normas dos jogos e as qualidades e os defeitos dos membros de uma colectividade. Esses jogos mais preferidos e mais divulgados manifestam, por um lado, as tendências, os gostos, as formas de pensar mais correntes e, simultaneamente, educam e treinam os jogadores nessas mesmas virtudes e nesses mesmos erros, sancionando neles os hábitos e as preferências. De tal maneira que um jogo que determinado povo prefere, pode, por seu turno, servir para definir alguns dos seus traços morais ou intelectuais, fornecer uma prova de exactidão da sua descrição e contribuir para a tornar mais verídica, ao acentuar os perfis daqueles que se dedicam a esse jogo.

Não seria absurdo esboçar o diagnóstico de uma civilização a partir dos jogos que nela prosperam de uma forma especial. De facto, sendo os jogos factores e imagens de cultura, daí decorre que, em certa medida, uma civilização e, no seio de uma civilização, uma época, pode ser caracterizada pelos seus jogos. Traduzem forçosamente a sua fisionomia geral e fornecem indicações úteis acerca das preferências, das fraquezas e das linhas de força de uma dada sociedade, num determinado momento da sua evolução. Talvez que, para uma inteligência infinita, para o demónio imaginado por Maxwell, o destino de Esparta fosse previsível no rigor militar dos jogos de ginásio, o de Atenas, nas aporias dos sofistas, a queda de Roma, nos combates dos gladiadores e a decadência de Bizâncio, nas disputas do hipódromo. Os jogos fomentam hábitos, criam reflexos. Supõem um determinado tipo de reacções e, consequentemente, convidam a que se considerem brutais, fingidas, provocantes e desleais, as reacções contrárias. O contraste das preferências de jogos em povos vizinhos não fornece certamente a maneira mais segura de delinear as origens de um desacordo em termos psicológicos mas pode, *a posteriori*, contribuir com um testemunho significativo.

Exemplificando, não é por acaso que o desporto anglo-saxão é, por excelência, o golfe, ou seja, um jogo em que cada um, e a toda a hora, pode fazer batota a seu bel-prazer, mas que perde pura e simplesmente todo o interesse a partir da altura em que se faz batota. Por conseguinte, não pode surpreender-nos a correlação, nesses mesmos países, com a conduta do contribuinte em relação ao fisco, e a do cidadão em relação ao Estado.

Um exemplo também instrutivo é o fornecido por um jogo de cartas argentino, o *truco*, todo ele astúcia e, ao mesmo tempo, trapaça codificada, regulamentada e obrigatória. Neste jogo, que se assemelha ao *poker* e à manilha, o que se pretende é que cada jogador dê a entender ao seu parceiro as cartas e as combinações de cartas que tem na mão, sem que os adversários percebam. Em relação às cartas, utilizam-se jogos fisionómicos, isto é, um rol de caretas, de esgares, de piscar de olhos, correspondendo cada um a uma diferente carta de trunfo. Estes sinais, fazendo parte da legislação do jogo, devem informar o parceiro sem esclarecer o adversário. O bom jogador, rápido e discreto, sabe como aproveitar a menor das distracções da parte contrária: uma mímica imperceptível e o parceiro fica avisado. Em relação às combinações de cartas, são utilizados nomes como o de *flor*. O truque consiste em invocar os nomes na mente do parceiro sem os pronunciar, de facto, sugerindo-os de maneira suficientemente ampla para que só ele o perceba. Ora, num jogo extremamente divulgado e, digamos, nacional, componentes tão raras não poderiam deixar de suscitar, apoiar ou revelar determinados hábitos mentais que contribuem para fornecer à vida corrente e até às questões públicas o seu carácter original: o recurso a elaboradas alusões, um perspicaz sentido da solidariedade entre associados, uma tendência para a batota, meio a sério meio a brincar, aliás admitida e bem recebida, porque susceptível de ser retribuida, e por fim, uma eloquência onde se torna difícil encontrar a palavra-chave e que exige uma capacidade à altura para a poder descobrir.

Tal como a música, a caligrafia e a pintura, os Chineses colocam as damas e o xadrez ao nível das quatro práticas que um homem culto deve dominar. Acham que esses jogos também habituam o espírito a tirar prazer das múltiplas respostas, combinações e surpresas que a cada instante despontam de situações constantemente novas. A agressividade é apaziguada, e, entretanto, a alma vai fazendo a sua aprendizagem da serenidade, da harmonia e da alegria de contemplar as probabilidades. Não há dúvida de que estamos perante uma marca de civilização.

Todavia, é óbvio que os diagnósticos desta ordem são infinitamente delicados. Conviria reduzirmos ao máximo, e a partir de outros dados, os que nos parecem mais evidentes. Aliás, a abundância e a variedade dos jogos que coexistem numa mesma cultura, retira-lhes, antecipadamente, todo o significado. E o jogo acaba por dar uma irrelevante compensação, um agradável e imaginário escape para as inclinações ilícitas que a lei e a opinião pública reprovam e condenam. Contrastando com as marionetas, normalmente feéricas e graciosas, os fantoches encarnam habitualmente personagens rudes e cínicas (Hirn já o salientara)[1], tendendo para o grotesco e para o imoral, se não para o sacrílego. É o que sucede na tradicional história de Punch e de Judy. Punch assassina a mulher e o filho, recusa dar esmola a um mendigo que entretanto espanca, comete todos os tipos de crimes, mata a morte e o diabo e, para cúmulo, pendura na sua própria forca o carrasco que vem para o castigar. Claro que não seria justo ver nesta caricatura sistemática uma imagem ideal do público britânico, que aplaude tantas ocorrências sinistras. Não as aprova mas a sua alegria, ruidosa e inofensiva acalma-o, já que aclamar o escandaloso e triunfante fantoche é vingar-se, sem grande custo, da série de obrigações e proibições que a moral lhe impõe, na realidade.

---

[1] Y. HIRN, *Les Jeux d'enfants*, tradução francesa, Paris, 1926, pp. 165-74.

Expressão ou exutório dos valores colectivos, os jogos surgem forçosamente ligados ao estilo e à vocação das diferentes culturas. A relação pode ser muito ou pouco estreita, concisa ou difusa, mas não deixa de ser inevitável. Logo de princípio, parece estar aberto o caminho para se conceber uma iniciativa mais ampla e, à primeira vista, mais ousada, mas talvez menos aleatória do que uma mera procura de correlações episódicas. Somos levados a supor que os princípios que governam os jogos e que permitem classificá-los, devem alargar a sua influência para além do domínio definido como delimitado, regulamentado, e imaginário que lhes é atribuído e graças ao qual continuam a ser jogos.

O gosto pela competição, a busca da sorte, o prazer da simulação e a atracção pelo vertiginoso surgem indubitavelmente como os principais motores dos jogos, mas a sua acção embrenha-se completamente na vida das sociedades. Da mesma forma que os jogos são universais, embora nem em todos os lados se pratiquem os mesmos jogos com a mesma intensidade, e em determinados locais se prefira jogar ao basebol e noutros se prefira o xadrez, conviria interrogarmo-nos sobre se os princípios dos jogos (*agôn, alea, mimicry* e *ilinx)* não estão também, e fora dos jogos, distribuídos de modo muito pouco equitativo entre as diversas sociedades a ponto de as diferenças registadas na avaliação feita às causas mais gerais não originarem contrastes importantes na vida colectiva, para não dizer institucional, dos povos.

Não pretendo de forma alguma insinuar que a vida colectiva dos povos e as suas diversas instituições sejam variantes de jogos também governados pelo *agôn,* pela *alea,* pela *mimicry* e pelo *ilinx.* Sustento, pelo contrário, que o domínio do jogo constitui apenas uma espécie de ilha, artificialmente consagrada a competições planeadas, a riscos limitados, a mentiras sem consequências e a pânicos anódinos. Mas suponho também que os princípios dos jogos, tenazes e difundidos motores da actividade humana, tão tenazes e tão difundidos que parecem ser constantes e universais, devem marcar profundamente os tipos de sociedade. E até presumo que possam servir, por sua vez, para a sua classificação, ainda que as normas sociais tendam a privilegiar exclusivamente um deles em detrimento dos outros. Será necessário dizer mais? Não se trata de descobrir a existência, em todas as sociedades, de ambiciosos, fatalistas, fingidores e frenéticos, e que qualquer sociedade lhes proporciona diferentes oportunidades de sucesso ou de realização — toda a gente o sabe. Trata-se, isso sim, de determinar o papel que as diversas sociedades atribuem à competição, à sorte, à mímica ou ao transe.

Apercebemo-nos, então, do objectivo de um projecto visando apenas a definição dos mecanismos últimos das sociedades e dos respectivos postulados implícitos, quer os mais difundidos quer os mais vagos. Esses impulsos fundamentais são necessariamente de uma natureza e de um alcance tão estacionários, que denunciar-lhes a influência não acrescentaria nada à descrição meticulosa da estrutura das sociedades estudadas. Quando muito, seria propor uma nova escolha de rótulos e de etiquetas que as designassem. Entretanto, se se reconhecer que a nomenclatura adoptada corresponde a oposições capitais, ela tende do mesmo modo a instituir, para a classificação das sociedades, uma dicotomia tão radical como aquela que, por exemplo, separa os criptogâmicos dos fanerogâmicos, no caso das plantas, e os vertebrados dos invertebrados, no caso dos animais.

Entre as sociedades ditas primitivas e as que se apresentam sob a forma de Estados evoluídos e complexos, há contrastes evidentes que, nestas últimas, não são atenuados pelo desenvolvimento da ciência, da técnica e da indústria, pelo papel da administração, da jurisprudência ou dos arquivos, pela teoria, pela aplicação e o uso das matemáticas, pelas consequências múltiplas da vida urbana e da constituição de vastos impérios, e por tantas outras diferenças, cujos efeitos não são menos marcantes nem menos inextrincáveis. Tudo leva a crer que, entre estes dois tipos de vida colectiva, existe um antagonismo fundamental de uma outra ordem, que estará, provavelmente, na base de todos os outros, que os resume, alimenta e explica.

Em minha opinião, esse antagonismo descreve-se da seguinte maneira: as sociedades primitivas, que aqui designarei por *sociedades de tohu-bohu*, sejam elas australianas, americanas ou africanas, são sociedades onde reinam, ao mesmo tempo, a máscara e a possessão, ou seja, a *mimicry* e o *ilinx*. Ao invés, os Incas, os Assírios, os Chineses ou os Romanos apresentam sociedades ordenadas, com cargos, carreiras, regulamentos, tabelas e privilégios controlados e hierarquizados, onde o *agôn* e a *alea*, significando aqui o mérito e o nascimento, surgem como elementos primordiais e, todavia, complementares do jogo social. Por oposição com as precedentes, trata-se de *sociedades de contabilidade*. Tudo se passa como se, no caso das primeiras, simulacro e vertigem, ou, se quisermos, pantomina e êxtase, assegurassem a intensidade e a consequente coesão da vida colectiva, enquanto nas do segundo tipo, o contrato social consiste num compromisso, numa implícita dedução entre a *hereditariedade*, ou seja, uma espécie de acaso, e a *capacidade*, que pressupõe comparação e competição.

b) A Máscara e o Transe

Um dos principais mistérios da etnografia reside claramente no emprego generalizado das máscaras nas sociedades primitivas. A estes instrumentos de metamorfose está sempre associada uma extrema importância de carácter religiosa. Eles surgem na festa, interregno de vertigem, de efervescência e de fluidez, onde tudo o que há de ordenado no mundo é passageiramente abolido para ressurgir revitalizado. As máscaras, sempre feitas em segredo e, depois de usadas, destruídas ou escondidas, transformam os celebrantes em Deuses, em Espíritos, em Animais-Antepassados e em todas as espécies de forças sobrenaturais terríficas e fecundantes.

Por ocasião de um tumulto ou de um enorme burburinho, que se alimentam a si mesmos e se caracterizam pelo seu excesso, considera-se que a acção das máscaras revigora, rejuvenesce, ressuscita a natureza, e a sociedade. A irrupção destes fantasmas equivale à das forças que o homem teme e em relação às quais se sente impotente. Assim, encarna temporariamente as forças assustadoras, imita-as, identifica-se com elas, e, logo alienado, em estado de delírio, acredita que é verdadeiramente o deus cujo aspecto quis assumir, através de um disfarce elaborado ou pueril. A situação inverte-se: agora, é ele quem mete medo, é ele a entidade terrível e inumana. Bastou-lhe pôr a máscara que ele mesmo fez, vestir o traje que confeccionou à semelhança do objecto da sua reverência e do seu medo, provocar uma incrível vibração com a ajuda do instrumento secreto — o rombo — que só após a iniciação aprendeu a conhecer e a manusear. Só então lhe domina o aspecto e a função, só depois de o ter nas mãos, e de se servir dele para aterrorizar é que o considera inofensivo, familiar e humano. É a vitória do fingimento: a simulação atinge um grau de possessão que já não é simulada. Depois do delírio e do frenesim que ela provoca, o actor readquire a consciência num estado de idiotismo e de esgotamento tais, que apenas lhe resta uma recordação confusa e diluída do que se passou dentro de si, inconscientemente.

O grupo é cúmplice dessa epilepsia, dessas convulsões sagradas. Aquando da festa, a dança, a cerimónia e a mímica são apenas portas de acesso. O prelúdio gera uma excitação que, em seguida, não cessa de aumentar. A vertigem substitui então o simulacro. Tal como a Cabala profetizou, brincando aos fantasmas, tornamo-nos um deles. Sob ameaça de morte, as crianças e as mulheres não são autorizadas a assistir à confecção das máscaras, dos tradicionais disfarces e dos vários requisitos que são depois utilizados para os amedrontar. Mas como é que eles não descobrem que aquilo não passa de uma mascarada e de uma fantasia com que os seus próprios pais se disfarçam? Contudo, prestam-se a isso, porque é essa a regra social. Além do mais, são sinceros, pois imaginam, como aliás os próprios praticantes, que estes últimos ficam transformados, possessos, atormentados pelas forças que neles habitam. Para poderem entregar-se por completo a espíritos que só existem na sua crença e para experimentarem a sua brutal apropriação, os intérpretes devem invocá-los, chamá-los, suscitá-los, impelirem-se a *si mesmos* para a debandada final que permitirá o insólito acesso. Para isso, utilizam milhares de artifícios que lhes parecem naturais e óbvios: jejum, drogas, hipnose, música estridente ou monótona, gritaria, um crescendo de barulho e de agitação, bebedeiras, clamores e abanões.

A festa, a delapidação dos bens acumulados durante um longo intervalo, o desregramento tornado regra, a inversão de todas as normas devido à contagiosa presença das máscaras, fazem da vertigem partilhada o ponto culminante e o elo da existência colectiva. Manifesta-se como o fundamento radical de uma sociedade, apesar de tudo pouco consistente. Reforça uma coerência frágil que, por ser frouxa e de fraco alcance, dificilmente se manteria se não houvesse esta explosão periódica que aproxima, reúne e faz comunicar indivíduos absortos, durante o resto do tempo, nas suas preocupações domésticas e nos seus problemas exclusivamente privados. Essas preocupações quotidianas têm poucas repercurssões imediatas numa associação rudimentar em que a divisão do trabalho é quase desconhecida e, consequentemente, em que cada família está habituada a assegurar a sua subsistência com uma autonomia praticamente total. As Máscaras são o verdadeiro laço social.

Se a irrupção destes espectros, bem como os transes e os frenesins que propiciam, a embriaguez de ter medo ou de meter medo, encontram na festa a ocasião de se realizarem em pleno, não estão contudo ausentes da vida corrente. Muitas instituições políticas ou religiosas assentam no prestígio originado por uma fantasmagoria igualmente avassaladora. Os iniciados sofrem severas privações, padecem de sofrimentos terríveis e submetem-se a provas cruéis para obterem o sonho, a alucinação e o espasmo em que terão a revelação do seu espírito tutelar que indelevelmente os unge. Têm a certeza de que podem contar, a partir de então, com uma protecção que eles consideram, e que é considerada por todos infalível, sobrenatural, acarretando para o sacrílego uma paralisia incurável.

Em pormenor, as crenças variam sem dúvida até ao infinito. Sabe-se que são inumeráveis e inimagináveis. No entanto, quase todas apresentam a vários níveis aquela espantosa cumplicidade entre a simulação e a vertigem, uma levando à outra. Sem dúvida que é um impulso idêntico ao que se manifesta na diversidade de mitos, rituais, lendas e liturgias. Por mais diminuta que seja a atenção que lhes queiramos prestar, uma conivência monótona surge incessantemente.

Um exemplo notório é fornecido por aquilo que se designa por xamanismo, ou seja, um fenómeno complexo, mas bem articulado e facilmente identificável, cujas manifestações mais significativas foram constatadas na Sibéria, mais especificamente na periferia árctica. Encontra-se igualmente ao longo das margens do Pacífico, em particular no Noroeste americano, entre os Araucanos e na Indonésia[1]. Sejam quais forem as diferenças locais, o xamanismo consiste sempre numa violenta crise, numa provisória perda de consciência no decorrer da qual o xamane se transforma em receptáculo de um ou de vários espíritos. Empreende, então, uma viagem mágica a um outro mundo, viagem essa que ele conta e representa. O êxtase é obtido, conforme os casos, através de narcóticos, dum cogumelo alucinogéneo (o agárico)[1], dum cântico e duma agitação convulsivos, do tambor, do banho de vapor, de fumos de incensos ou de cânhamo ou ainda através da hipnose, fixando as chamas da fogueira até ao estonteamento.

---

[1] Para a descrição do xamanismo utilizei a obra de Mircea Eliade, *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase,* Paris, 1951, onde poderá encontrar-se uma exposição, notoriamente completa, das ocorrências em diversas partes do mundo.

Note-se que o xamane é muitas vezes escolhido dadas as suas propensões psicopáticas. Quer seja designado por via hereditária, quer pelo seu temperamento, quer ainda por qualquer outra virtude, o candidato leva uma vida solitária e selvagem. Na tribo dos Tunguses, devia alimentar-se de animais que capturava com os dentes. A revelação que o torna xamane surge na sequência de uma espécie de crise de epilepsia que, por assim dizer, o autoriza a sofrer outras tantas crises e é também o garante do seu carácter sobrenatural. Essas crises apresentam-se sob a forma de exibições provocadas, em que, a uma palavra de ordem, se desencadeia aquilo que é correctamente designado por «histeria profissional». É obrigatória e está reservada às assembleias.

Aquando da iniciação, os Espíritos desmembram o corpo do xamane, e depois reconstituem-no, dando-lhe novos ossos e novas vísceras. A personagem está habilitada, a partir de então, a percorrer o além. Enquanto o seu cadáver jaz, inanimado, ele visita o mundo celeste e o mundo subterrâneo. Encontra deuses e demónios. Desse convívio extrai os seus poderes e as suas clarividências mágicas. E durante as assembleias, renova as suas viagens. Quanto ao *ilinx*, os transes de que é vítima atingem muitas vezes uma verdadeira catalepsia. No que diz respeito à *mimicry*, esta surge na pantomina a que o possesso se entrega. Imita o grito e o comportamento dos animais sobrenaturais que nele encarnam. Rasteja como a serpente, rosna e corre como o tigre, simula o mergulhar do pato ou agita os braços, como o pássaro faz com as asas. O seu trajo assinala a transformação: utiliza muito raramente máscaras animais, mas as penas e a cabeça da águia ou do mocho, com que se disfarça de modo algo bizarro, permitem-lhe o voo mágico que o conduz ao firmamento. É nessa altura que, apesar da vestimenta que chega a pesar quinze quilos dados os ornamentos de ferro que nela estão cosidos, salta para mostrar quão alto voa. A gritar, diz que vê uma enorme parte da Terra. Conta e representa as aventuras que lhe acontecem no outro mundo. Faz os gestos da luta que trava contra os maus espíritos. Debaixo da terra, no reino das Trevas, o frio é tanto que se arrepia e tirita. Pede um cobertor ao Espírito de sua mãe, e logo um espectador lhe atira um. Outros membros da assistência fazem faíscas com pedras de sílex, que *são* o clarão que orientará o viajante mágico na escuridão das regiões infernais.

Uma tal cooperação entre o celebrante e a assistência é constante no xamanismo. Mas não é inédita. Encontramo-la no vodu e em quase todas as cerimónias de êxtase. Aliás é quase imprescindível, uma vez que é preciso proteger os espectadores contra eventuais violências do possesso, protegê-lo a ele próprio contra os efeitos da sua inépcia, da sua inconsciência e do seu furor e, finalmente, ajudá-lo a desempenhar correctamente o seu papel. Nos Vedas do Ceilão existe um tipo de xamanismo muito significativo quanto a este aspecto. O xamane, sempre prestes a perder a consciência, sente náuseas e tonturas. O chão parece desaparecer-lhe debaixo dos pés. O celebrante fica num estado de receptividade exacerbada. «Isso leva-o — como sublinham C. G. e Branda Seligmann — a executar quase automaticamente e decerto sem uma cuidada intenção, as partes tradicionais da dança, pela ordem devida. Além disso, o assistente, que segue cada movimento do dançarino e que está preparado para o agarrar, se ele cair, pode contribuir essencialmente, através duma sugestão, consciente ou inconsciente, para a correcta execução dessas complicadas figuras»[1].

---

[1] Sobre as virtudes do *Agaricus Muscarius*, em particular a macropsia: «De pupilas inchadas, o indivíduo vê todos os objectos à sua frente monstruosamente aumentados... Um pequeno buraco parece-lhe um abismo assustador, e uma colher cheia de água, um lago». Cfr. L. LEWIN, *Les Paradis artificiels*, tradução francesa, Paris, 1928, pp. 150-55. Sobre os efeitos secundários do *peyotl* e sobre a sua utilização nas festas e no culto dos Huicholes, dos Coras, do Tepehuanas, dos Tarahumaras e dos Kiowas, no México e nos Estados Unidos, remeter-nos-emos às clássicas descrições de Carl Lumboltz (bibliografia citada em A. Rouhier, *Le Peyotl*, Paris, 1927).

Tudo é representação. Como tudo é vertigem, êxtase, transe, convulsões e, para o celebrante, perda de consciência e amnésia final, por que é conveniente que ignore o que lhe sucedeu ou o que clamou durante o ataque. Na Sibéria, o destino normal duma cerimónia de xamanismo é a cura do doente. O xamane parte em busca da alma desse doente, desencaminhada, roubada ou retida por algum demónio. Narra, representa as andanças da reconquista do princípio vital que fora arrebatado ao seu possuidor. E por fim restitui-o, triunfalmente. Uma outra técnica consiste na extracção por sucção do mal do corpo do paciente. O xamane aproxima-se e, em estado de transe, aplica os lábios no local que os Espíritos assinalaram como sendo o cerne da infecção. Logo a seguir, extrai esta última, mostrando subitamente uma pedra, um vidro, um insecto, uma pena, um bocado de fio branco ou negro que mostra à sua volta, amaldiçoa, espezinha ou enterra num buraco. Por vezes, os assistentes percebem perfeitamente que o xamane, antes da cura, arranjou maneira de esconder na boca o objecto que depois exibirá, simulando extraí-lo do corpo do doente. Mas aceitam-no, afirmando que os objectos servem simplesmente de isco ou de suporte para captar, para fixar o veneno. É possível, para não dizer provável, que o mago partilhe da mesma crença.

Não só aqui, mas também em todos os outros casos, a credulidade e a simulação irrompem estranhamente conjugadas. Os xamanes esquimós atam-se com cordas com o propósito de viajar apenas espiritualmente, pois de contrário, defendem eles, os seus corpos seriam igualmente levados pelos

---

[1] C. G. e B. SELIGMANN, *The Veddas*, Cambridge, 1911, p. 134. Citado por T. K. Oesterreich, *Les Possédés*, tradução francesa, Paris, 1927, p. 130. Esta última obra contém uma inacreditável colecção de descrições originadas de manifestações conjugadamente de *mimicry* e de *ilinx*. Referir-me-ei em seguida às de Tremearne para o culto Bori. Conviria acrescentar, mesmo assim, as de J. Warnek para os Batak de Sumatra, de W. W. Skeat para os Malaios da península de Malaca, de W. Mariner para os Tonga, de Codrington para os Melanésios, de J. A. Jacobsen para os Kwakiluts do Noroeste americano. Os testemunhos dos observadores que T. K. Oesterreich teve a feliz inspiração de citar *in extenso*, apresentam analogias assaz convincentes.

ares e desapareceriam para nunca mais voltarem. Acreditarão mesmo, ou tratar-se-á de uma ardilosa encenação para o fazerem crer? No término do seu voo mágico, acontece sempre libertarem-se instantaneamente das suas peias, sem a ajuda de ninguém, de uma maneira tão misteriosa como a dos irmãos Davenport no seu armário[1]. O facto é comprovado por um etnógrafo tão informado como Franz Boas[2]. Pela mesma ordem de ideias, Bogoras gravou no seu fonógrafo as «vozes cindidas» dos xamanes tchutchis que se calam repentinamente, ao mesmo tempo que se ouvem vozes não humanas, que parecem vir de todos os cantos da tenda, ou então brotar do fundo da terra, ou vir de muito longe. Em simultâneo, ocorrem vários fenómenos de levitação, chuvas de pedra e de pedaços de madeira[3].

Estas manifestações de ventriloquia e ilusionismo são frequentes num domínio onde se manifesta igualmente uma vincada tendência para a metapsicologia e para o faquirismo: domínio do fogo (brasas incandescentes metidas na boca, ferros em brasa apanhados com as mãos); a subida, de pés descalços, de uma escada formada por lâminas; facadas produzindo feridas que não sangram ou que logo se fecham. Não estamos, muitas vezes, longe de uma mera prestidigitação[4].

---

[1] Em relação a este tema é de grande utilidade a leitura de Robert Houdin (*Magie et physique amusante*, Paris, 1877, pp. 205-64), sobre a explicação do milagre e as reacções dos espectadores e da imprensa. Há casos de expedições etnográficas em que seria de interesse um prestidigitador, ou seja, um homem do ofício, aos cientistas, cuja credulidade é, infelizmente, infinita e está, além do mais, *comprometida* e *enfeitiçada*.

[2] FRANZ BOAS, *The Central Eskimo* (VIth Annual Report of the Bureau of Ethnology, 1884-85, Washington, 1888), pp. 598 segs. Citado por Mircea Eliade, *op. cit.*, p. 265.

[3] Cfr. MIRCEA ELIADE, *op. cit.*, p. 231; a completar por G. TCHOUBINOV, *Beitrage zum psychologischen Verständniss des siberischen Zaubers*, Halle, 1914, pp. 59-60: «Os sons têm origem lá muito no alto, vão-se aproximando pouco a pouco, passam que nem um furacão através das paredes e por fim desvanecem-se por entre as profundezas da terra.» (Citado e comentado por T. K. Oesterreich, *op. cit.*, p. 380.)

[4] O ilusionismo organizado e consciente pode até observar-se nos povos onde menos seria de esperar, os negros de África, por exemplo. Nomeadamente na Nigéria, há grupos de peritos que se defrontam numa espécie de torneios de virtuosismo por altura das cerimónias de iniciação: cortam e voltam a colocar a cabeça de um camarada. (Cfr. A. M. VERGIAT, *Les Rites secrets des primitifs de l'Oubangui*, Paris, 1936, p. 153). Também AMAURY TALBOT,

Mas não interessa. O essencial não é dosear as partes, obviamente muito variáveis, do fingimento premeditado e do êxtase real, é sim, constatar a estreita e algo inevitável conivência entre a vertigem e a mímica, entre o êxtase e o simulacro, conivência que, aliás, não é apanágio do xamanismo. Pode observar-se, por exemplo, nos fenómenos de possessão, oriundos de África e proliferando no Brasil e nas Antilhas, conhecidos pelo nome de vodu. Também nestes casos, as técnicas do êxtase utilizam as cadências do tambor e a agitação contagiosa. Sobressaltos e convulsões assinalam a partida da alma. Alterações da cara e da voz, suor, perda de equilíbrio, espasmos, o desmaio e rigidez cadavérica precedem uma amnésia verdadeira ou fingida.

Todavia, por maior que seja a violência do ataque, e tal como a crise do xamane, ele desenrola-se totalmente de acordo com uma liturgia precisa e em conformidade como uma mitologia prévia. A sessão assume o aspecto de uma representação dramática já que os possessos estão disfarçados. Ostentam os atributos dos deuses que os habitam, imitando-lhes os comportamentos específicos. Aquele em que encarna o deus campestre Zaka usa um chapéu de palha, uma sacola e um cachimbo. Um outro, «montado» pelo deus marinho Agoué, agita um remo. O que é visitado por Damballah, deus-serpente, ondula por terra como um réptil. É uma regra geral, aliás melhor confirmada noutros povos. Um dos documentos mais notórios acerca deste aspecto da questão são os comentários e as fotografias de Tremearne[1] para o culto Bori, da África muçulmana, praticado desde a Tripolitânia à Nigéria, meio negro, meio islâmico, e em quase todos os aspectos muito próximo do vodu, se não em termos de mitologia, pelo menos em termos de ritual. O espírito Malam al Hadgi é um sábio peregrino. O possesso em quem ele habita finge ser velho e trémulo. Move os dedos da mão direita como se passasse as contas de um rosário. Lê um livro imaginário que, com a mão esquerda, segura. Está curvado, debilitado, a tossicar. Vestido de branco, assiste aos casamentos. Possuído por Makada, o actor está nu, apenas coberto por uma pele de macaco, deliciado a encher-se de sujidade. Salta a pé-coxinho e simula o coito. Para o libertarem da possessão divina, põem-lhe na boca uma cebola ou um tomate. Nana Ayesha Karama é a causa das doenças dos olhos e da varíola. Aquela que a representa traz vestes brancas e vermelhas. Com dois lenços atados a cobrir-lhe a cabeça, bate palmas, corre de um lado para o outro, senta-se no chão, coça-se, põe a cabeça entre as mãos, chora se não lhe dão açúcar, executa uma espécie de dança de roda, espirra[2] e desaparece.

Quer em África, quer nas Antilhas, o público cuida do indivíduo, encoraja-o, entrega-lhe os acessórios tradicionais da divindade que ele personifica, enquanto o actor desempenha o seu papel em função do conhecimento que possui do temperamento e da vida da sua personagem, bem como das recordações que conserva de assembleias a que tenha assistido. O seu delírio não lhe permite fantasia ou iniciativa — comporta-se como é esperado que se comporte, como ele sabe que tem de comportar-se. Alfred Métraux, analisando, no caso do vodu, a progressão e a natureza do acesso, mostrou claramente como ele comporta inicialmente uma vontade consciente de o sofrer, por parte do indivíduo, uma técnica apropriada e uma estilização cerimonial ao longo do seu desenvolvimento. O papel da sugestão e da própria simulação não oferece dúvidas. Mas, na maioria dos casos, surgem como resultado da impaciência do futuro possesso e como meio para acelerar a chegada da possessão. Aumentam a capacidade de a suportar. Atraem-na.

Life in Southern Nigeria, London, 1928, p. 72, relata um curioso estratagema, cuja semelhança com o mito de Zagreus-Dionisos foi salientada por Jeanmaire: «Há mágicos tais na nossa cidade, diz o chefe Abassi de Ndiya, e os feiticeiros são tão versados nas ciências ocultas, que são capazes do seguinte estratagema: tiram uma criança à respectiva mãe e colocam-na num almofariz onde a esmagam até ficar numa papa, diante dos olhos de toda a gente. Só a mãe é afastada para que os seus gritos não perturbem o ritual. Depois, são escolhidos três homens e ordena-se-lhes que se aproximem do almofariz. Ao primeiro é dado um pouco do conteúdo, ao segundo um pouco mais e o terceiro tem de engolir o resto. Quando estiver tudo comido, avançam os três para o público, o que comeu mais no meio dos outros. Após um instante, começa uma dança no decorrer da qual o dançarino do meio pára repentinamente, estende a perna direita e bate nela com violência. Eis senão quando, da sua coxa retira a criança ressuscitada que é então passeada, para que toda a assistência veja.»

[1] *Hausa Superstitions and Customs,* Londres, 1913, pp. 534-40; e *The Ban of the Bori,* Londres 1919. Cfr. T. K. OESTERREICH, *op. cit.*, pp. 321-23.

[2] Ritual de expulsão do espírito.

A perda de consciência, a exaltação e o estonteamento que provocam favorece o verdadeiro transe, isto é, a irrupção do deus. A semelhança com a *mimicry* infantil é a tal ponto óbvia, que o autor não hesita em concluir: «Ao analisar alguns comportamentos, é-se tentado a compará-los a uma criança que imagina que é um índio, por exemplo, ou um animal, e que favorece o voo da sua fantasia por intermédio de uma peça de vestuário ou de um objecto.»[1] A diferença aqui é a *mimicry* não ser um jogo, pois desemboca na vertigem, faz parte do universo religioso e cumpre uma função social.

Somos remetidos para o principal problema que o uso da máscara levanta. Acompanhada por experiências de possessão, de comunhão com os antepassados, com os espíritos e os deuses, provoca no seu portador uma exaltação passageira e fá-lo acreditar que está a sofrer uma transformação decisiva. De qualquer modo, favorece o extravasar dos instintos, a invasão das forças temíveis e invencíveis. Sem dúvida que o portador da máscara não é cego, ao princípio, mas rapidamente cede à embriaguez que o assola. De consciência fascinada, entrega-se em pleno à perturbação nele suscitada pela sua própria mímica. «O indivíduo deixa de se reconhecer — escreve George Buraud — um grito monstruoso sai da sua garganta, o grito da fera ou o grito do deus, clamor sobre-humano, pura emanação da força combativa, da paixão genesíaca, dos mágicos e ilimitados poderes de que ele crê estar, e está nesse instante, habitado.»[2] E assim evocamos também a fanática espera das máscaras no breve crepúsculo africano, as hipnóticas batidas do gongo e, em seguida, a vertiginosa e furiosa corrida dos fantasmas, os seus passos gigantescos quando, em cima de andas, correm pelos campos num terrível rumor de insólitos barulhos: assobios, estertores e trepidações dos rombos.

Não há apenas uma vertigem originada por uma participação cega, desmesurada e sem finalidade, nas energias cósmicas, uma fulgurante epifania de divindades bestiais que logo regressam às suas trevas. Há também a embriaguez de espalhar o pânico e a angústia. Essas aparições do além actuam sobre-

---

[1] ALFRED MÉTRAUX, «La Comédie rituelle dans la Possession», *Diogène*, n.º 11, Julho 1955, pp. 26-49.

[2] G. BURAUD, *Les Masques*, Paris, 1948, pp. 101-02.

tudo como primeira engrenagem de um governo: a máscara é institucional. Vimos já que entre os Dogones, por exemplo, existe um autêntico culto da máscara, impregnando a totalidade da vida pública do grupo. É nas sociedades de homens sujeitos a rituais iniciáticos e a máscaras distintivas que devem ser procurados, a este nível elementar da existência colectiva, as origens ainda fluidas do poder político. A máscara é o instrumento das confrarias secretas. Serve para inspirar terror aos profanos e, ao mesmo tempo, para esconder a identidade dos confessos.

A iniciação, ou os chamados rituais de passagem da puberdade consistem muitas vezes em revelar aos noviços a natureza puramente humana das Máscaras. Segundo este ponto de vista, a iniciação será um ensinamento ateu, agnóstico e negativo. Denuncia uma fraude, e torna o noviço cúmplice dessa fraude. Até lá, os adolescentes aterrorizavam-se com o aparecimento das Máscaras. Uma delas chega a persegui-los à chicotada. Excitados pelo iniciador, apanham-no, dominam-no, desarmam-no, rasgam-lhe as vestes, tiram-lhe a máscara e reconhecem assim um dos anciãos da tribo. De ora em diante, pertencem ao outro campo[1]. Metem medo. Pintados de branco, mascarados por seu turno, encarnando os espíritos dos mortos, assustam os não-iniciados, maltratam e assaltam aqueles que conseguem apanhar ou aqueles que consideram em falta. É frequente constituírem seitas meio secretas, ou então sujeitarem-se a uma segunda iniciação para nelas se filiarem. Tal como a primeira, essa segunda iniciação é acompanhada de sevícias, de provas dolorosas, por vezes de uma catalepsia real ou fingida, de um simulacro de morte e de ressureição. De novo, tal como na primeira, é-lhes ensinado que os supostos espíritos não passam de homens disfarçados e que as suas vozes cavernosas saem de potentíssimos rombos. E mais uma vez, tal como na primeira, é-lhes concedido o privilégio de exercer toda a espécie de vexames sobre a multidão profana. Qualquer sociedade secreta possui o seu fetiche característico e a sua máscara protectora. Cada membro de uma seita inferior acredita que a máscara talismã da sociedade superior é um ser sobrenatural, enquanto conhece bem a natureza da que protege a sua[1]. Nos Bechuanas, há um bando deste tipo chamado *motapo* ou mistério, do nome da cabana da iniciação. Esse bando agrupa uma juventude turbulenta, emancipada das crenças vulgares e dos receios comummente partilhados. Os comportamentos brutais e ameaçadores dos filiados têm por objectivo reforçar o supersticioso terror das suas vítimas. Desta forma, a delirante aliança entre o simulacro e o transe dá por vezes azo a uma mistura, perfeitamente consciente, de logro e intimidação. Daqui deriva um género muito particular de poder político[2].

---

[1] O mecanismo da inversão é admiravelmente descrito por HENRI JEANMAIRE, *Couroi et Courètes*, Lille, 1939, pp. 172-223. No Dossier será reproduzida a descrição por ele feita dos Bobos do Alto-Volta, p. 218.

Incontestavelmente, estas associações conhecem destinos diferentes. Ou se especializam na celebração de determinado rito mágico, dança ou mistério, ou se encarregam de reprimir os adúlteros, os ladrões, a magia negra e os envenenamentos. Na Serra Leoa sabe-se da existência de uma sociedade de guerreiros[3], composta por grupos locais, que pronunciam as sentenças e lhes garantem a execução. Organiza as expedições de retaliação contra aldeias rebeldes. Intervém para manter a paz e impedir os ajustes de contas. Nos Bambaras, o *komo*, «que tudo sabe e tudo castiga», espécie de prefiguração africana do Ku Klux Klan, faz reinar um terror constante. As confrarias de homens mascarados asseguram assim a disciplina social, de tal maneira que é possível afirmar sem exagero que vertigem e simulacro, ou pelo menos os seus mais directos derivados, a saber, a mímica assustadora e a agonia supersticiosa, surgem novamente, não como elementos adventícios da cultura primitiva, mas verdadeiramente como os impulsos fundamentais que melhor servem para explicar o mecanismo da própria cultura. De outro jeito, como se poderia compreender que a máscara e o pânico estejam, como acabámos de ver, constantemente presentes, e *conjuntamente presentes,* inextrincavelmente associados e ocupando um lugar central quer nas festas, paroxismos dessas sociedades, quer nas suas práticas mágico-religiosas, quer nas formas ainda algo indefinidas do seu aparelho político, quando não preenchem nenhuma função vital em cada um destes três domínios?

E bastará tudo isto para pretender que a passagem à civilização propriamente dita implica a progressiva eliminação desta conjugação primordial de *ilinx* e *mimicry* e a sua substituição pela proeminência, nas relações sociais, do par *agôn-alea,* competição e sorte? Seja o que for, causa ou consequência, sempre que uma cultura elaborada consegue emergir do caos original, verifica-se uma ligeira regressão das pulsões de vertigem e de simulacro. Encontram-se então destituídas da sua antiga preponderância, empurradas para a periferia da vida pública, reduzidas a papéis cada vez mais modestos e esporádicos, para não dizer clandestinos e culpados, ou então confinadas ao domínio reservado e regulamentado dos jogos e da ficção, propiciando aos homens as mesmas satisfações eternas, só que debeladas e servindo apenas para os distrair do tédio ou repousar do trabalho, mas sem demência nem delírio.

---

[1] Cfr. HANS HIMMELHEBER, *Brousse,* Léopoldville, 1939, n.º 3, pp. 17-31.

[2] Cfr. L. FROBENIUS, *Die Geheimbünde u. Masken Afrikas* (Abhandl. d. k. Leop. Carol. Akad. d. Naturforscher, t.74, Halle, 1898); H. WEBSTER, *Primitive Secret Societies,* New York, 1908; H. SCHWARTZ, *Alterclassen und Männerbünde,* Berlim, 1902. Convém, certamente, distinguir, em princípio, a iniciação tribal dos jovens e os ritos de agregação às sociedades secretas, normalmente intertribais. Mas quando a confraria é poderosa, consegue abarcar todos os adultos de uma dada comunidade, de tal forma que os dois rituais iniciáticos acabam por confundir-se (H. JEANMAIRE, *op. cit.,* pp. 207-09). O mesmo autor (pp. 168-71), descreve, de acordo com Frobenius, como no caso dos Bossos, pescadores-agricultores do Niger, a sudoeste de Tombuctu, a sociedade Kumang, sociedade de máscaras, exerce o poder supremo de modo implacável, secreto e institucional. Jeanmaire compara a principal cerimónia da Kumang com o julgamento mútuo dos dez reis da Atlântida em Platão, no seu *Crítias* 120B, após a captura e o sacrifício de um touro preso a uma pira de auricalco. Reproduzo essa descrição na página 220 do Dossier.

[3] O *poro* dos Temme, cfr. Jeanmaire, *op. cit.,* p. 219.

VIII

COMPETIÇÃO E ACASO

Nas sociedades desorganizadas, o uso da máscara permite encarnar (e sentir que se encarnam) as forças e os espíritos, as energias e os deuses. Caracteriza um tipo original de cultura, fundado, como vimos atrás, sobre a poderosa aliança da pantomina e do êxtase. Bastante divulgado por toda a face do planeta, surge como uma falsa solução, obrigatória e fascinante, antes do lento, penoso e paciente, mas decisivo, caminho. A saída desta armadilha é precisamente o nascimento da civilização.

É evidente que uma revolução de tamanha envergadura não se perfaz num dia. Além do mais, como essa revolução está forçosamente situada em séculos de transição que permitem a uma dada cultura o acesso à história, só as últimas fases nos são acessíveis. Os documentos mais antigos que o testemunham, não podem relatar as primeiras escolhas que, sendo obscuras, fortuitas até, e sem alcance imediato, são precisamente as que empenharam povos extraordinários numa aventura capital. Contudo, a diferença existente entre o seu estado inicial, que deveremos imaginar a partir do generalizado modo de vida do homem primitivo, e o ponto de chegada, que os seus monumentos permitem reconstituir é o único argumento convincente do facto de a sua evolução só ter sido possível através de uma longa luta contra as seduções conjuntas do simulacro e da vertigem.

Da anterior virulência destes últimos, não são poucos os traços. Até do próprio combate subsistem com frequência indícios reveladores. Os vapores inebriantes do cânhamo eram usados pelos Citas e pelos Iranianos para provocar o êxtase. Por conseguinte, não admira que o *Yasht 19-20* afirme que Ahura Mazda está «sem transe, nem cânhamo». Do mesmo modo, a crença no voo mágico foi comprovada milhares de vezes na Índia, mas o importante é a existência de uma passagem do *Mahabharata* (v. 160, 55 sq.) em que se afirma: «Nós também podemos voar até aos céus e aparecer sob formas diversas, só que *por ilusão.*» Assim sendo, a verdadeira ascensão mística difere claramente dos passeios celestes e das pretensas metamorfoses dos magos. Sabemos tudo o que a ascese, e sobretudo as máximas e as metáforas do Yoga, devem às técnicas e à mitologia dos xamanes. A analogia é de tal modo evidente e coincidente que em tempos fez pensar numa filiação directa. Todavia, como é opinião generalizada, há que salientar que o Yoga é uma interiorização, uma transposição para o plano espiritual das potencialidades do êxtase. Há que salientar igualmente que no Yoga não se trata da ilusória conquista dos territórios do mundo, mas sim de uma libertação da ilusão que o mundo constitui. O sacrifício assume um significado totalmente oposto. O que agora se pretende não é propiciar o pânico da consciência a fim de se tornar presa fácil de uma imensa descarga nervosa. Pelo contrário, consiste num exercício metódico e numa escola de autodomínio.

No Tibete e na China, as experiências dos xamanes deixaram inúmeras marcas. Os lamas dão ordens à atmosfera, elevam-se no céu, executam danças mágicas, ostentando «sete enfeites de osso» e utilizando uma linguagem ininteligível, cheia de onomatopeias. Taoístas e alquimistas voam pelos ares, tal como Liu-An e Li Chao Kun. Há outros que alcançam as portas do céu, afastam os cometas ou galgam o arco-íris. Mas esta temível herança não impede o desenvolvimento de uma reflexão crítica. Wang Ch'ung denuncia o carácter enganador das palavras que os mortos proferem pela boca dos vivos, que conduzem ao transe, ou pela boca dos feiticeiros que os invocam «dedilhando cordas pretas». Já na Antiguidade, o *Kwoh Yû* contava que o rei Chao (515-488 a. C.) inquiria o seu ministro nestes termos: «As escrituras da dinastia Tcheou afirmam que Tchoung-Li foi enviado como mensageiro às regiões inacessíveis do Céu e da Terra. Como é que é possível uma coisa destas? Há alguma maneira de os homens subirem ao Céu?» O ministro falou-lhe então no alcance espiritual do fenómeno. O justo, o que sabe concentrar-se, atinge um grau de conhecimento superior. Ascende às altas esferas e desce às esferas inferiores para aí observar «o comportamento a assumir e as acções a realizar». No cumprimento das suas funções, refere o texto, é então encarregue de zelar pela ordem de precedência dos deuses, pelas vítimas, pelos acessórios e pelas vestes litúrgicas mais adequadas à época[1].

O xamane, homem possesso, de vertigem e de êxtase, transformado em funcionário, em mandarim, em mestre de cerimónias, cioso do protocolo e da correcta distribuição das honras e dos privilégios, constitui uma ilustração quase exagerada e caricatural da revolução operada!

a) Transição

Se só existem sinais isolados indicando como, na Índia, no Irão e na China, as técnicas da vertigem evoluíram no sentido do controlo e do método, documentos mais numerosos e mais explícitos permitem seguir mais de perto as diferentes etapas da metamorfose capital. Assim, no mundo indo-europeu, o contraste entre os dois sistemas foi durante bastante tempo evidente nas duas formas de soberania, que os trabalhos de G. Dumézil trouxeram à luz. De um lado, o Legista, deus soberano presidindo à observância dos contratos, rigoroso, ponderado, meticuloso, conservador, severo e mecânico garante da norma, do direito, da regularidade, cuja actuação está ligada às formas implicitamente leais e convencionais do *agôn,* quer na liça, num combate singular com armas iguais, quer no tribunal, pela aplicação imparcial da lei. Do outro, o Frenético, também ele deus soberano, mas místico e terrível, imprevisível e intimador, extático, mago poderoso, exímio nas seduções e nas metamorfoses, patrono e guardião de um bando de máscaras enfurecidas.

Entre estes dois aspectos do poder, o da administração e o fulgurante, a concorrência parece ter vindo a prolongar-se, embora não revele ter passado sempre pelas mesmas vicissitudes. No mundo germânico, por exemplo, o deus vertiginoso leva a dianteira. Odin, cujo nome, para Adam de Brême, equivale a «furor», continua a ser um perfeito xamane, de acordo com os traços essenciais da sua mitologia. Possui um cavalo com oito patas, que até na Sibéria se comprova ser a montada do xamane. Transforma-se em todo o tipo de animal, move-se num repente para onde quer, e aconselha-se com dois corvos sobrenaturais, Huginn e Muninn. Aguenta nove dias e nove noites suspenso numa árvore para ter acesso a uma linguagem secreta e constrangedora, a das runas. Ele funda a necromancia e questiona a cabeça mumificada de Mimir. Além do mais (e aliás é censurado por isso) pratica a *seidhr,* que é um puro cerimonial xamânico, com música alucinante, vestes rituais (casaco azul, chapéu em pele de cordeiro negro, peles de gato branco, bordão, almofada de penas de galinha), viagens ao Além, coro de atenciosos acólitos, transes, êxtase e profecias. E também os *berserkers,* que se transformam em animais ferozes, estão em relação directa com as sociedades de máscaras[1].

---

[1] Textos em Mircea Eliade, *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase,* pp. 359, 368, 383, 396-97, onde são utilizados em sentido oposto para certificar o valor das experiências xamanísticas.

Inversamente, na Antiga Grécia, ainda que o ponto de partida seja equivalente, a rapidez e a clareza da evolução, notavelmente perceptíveis graças à relativa abundância de documentos, realçam um sucesso tão amplo e tão súbito que houve quem o qualificasse de milagre. Urge, contudo, recordar que essa palavra só adquire um significado aceitável se tivermos bem presente que os resultados obtidos, isto é, as cerimónias, os templos, o gosto pela ordem, pela harmonia e pela medida, a lógica e a ciência, se destacam de um lendário pano de fundo assombrado por seitas mágicas de dançarinos e ferreiros, Ciclopes e Curetes, Cabires, Dáctilos ou Coribantes, turbulentos bandos de máscaras assustadoras, meio deuses, meio feras, em quem, tal como nos Centauros, há muito se reconheceu o equivalente às sociedades iniciáticas africanas. Os efebos espartanos consagram-se à licantropia, à semelhança dos homens-pantera e dos homens-tigre da África equatorial[2].

---

[1] G. DUMÉZIL, *Mitra-Varuna* (Ensaio sobre duas representações indo-europeias de Soberania), segunda edição, Paris, 1948, sobretudo cap. II, pp. 38-54; é visível um ensinamento análogo em *Aspects de la fonction guerrière chez les Indo-Européens,* Paris, 1956; STIG WIKANDER, *Der arische Männerbund,* Lund, 1938; MIRCEA ELIADE, *op. cit.*, pp. 338, 342, 348; acerca das reminiscências no séc. XX do poder de tipo carismático (Adolf Hitler), cfr. R. Caillois, *Instintcs et Société,* Paris, 1964, cap. VII, pp. 152-80.

[2] H. JEANMAIRE, *Couroi et Courête,* Lille, 1939, reuniu em relação a este aspecto uma importante documentação, à qual já remeti os factos invocados *infra*. Nesta obra podem encontrar-se textos essenciais para a licantropia em Esparta, pp. 540-68, e para Licurgo e os cultos arcádios pp. 569-88.

Durante a criptia, quer persigam ou não os ilotas, o que é certo é que levam uma vida de isolamento e de emboscadas. Não devem ser vistos e muito menos surpreendidos. Não se trata, de modo algum, de uma preparação militar, pois um treino deste género em nada coincide com o estilo de combate dos hoplitas. O jovem vive como um lobo e ataca como os lobos, solitário, repentino, com um salto selvagem. Rouba e mata impunemente enquanto as suas vítimas não conseguirem detê-lo. O teste comporta os perigos e os privilégios de uma iniciação. O neófito conquista o poder e o direito de se comportar como um lobo — é engolido por um lobo e renasce lobo; arrisca-se a ser despedaçado pelos lobos e está apto a despedaçar os humanos. No Liceu, monte da Arcádia onde Zeus é o mestre de uma confraria de licantropos, aquele que comer a carne de uma criança misturada com outras carnes torna-se lobo e o iniciado que atravessar a nado um charco será lobo por nove anos no local deserto onde for parar. Licurgo da Arcádia, cujo nome significa «aquele que faz de lobo» persegue o jovem Dionisos. Ameaça-o com um objecto misterioso. Ouvem-se rosnadelas assustadoras e o toque de um «tambor subterrâneo, ribombar pesado e angustiante», como refere Estrabão. Reconhece-se facilmente que se trata do terrífico som do rombo, instrumento universal dos portadores de máscaras.

Não faltam razões para que associemos o Licurgo espartano ao Licurgo arcádico. Entre o VI e o IV século a aparição sobrenatural que provocava o pânico transforma-se no legislador por excelência: o feiticeiro que preside à iniciação transforma-se em pedagogo. Da mesma maneira, os homens-lobos da Lacedemónia deixam de ser os selvagens possuídos pelo deus, vivendo uma vida feroz e desumana na altura da puberdade. E isto porque constituem agora uma variante de polícia política, encarregue de expedições punitivas para preservar o medo e a obediência dos povos dominados.

A antiga crise de êxtase é utilizada friamente com intenção de reprimir e intimidar. Metamorfoses e transes não passam agora de recordações. A criptia continua certamente oculta, mas não deixa de ser uma peça fundamental numa república militar cujas instituições rígidas combinam, na perfeição, a democracia e o despotismo. A minoria dos conquistadores, que já adoptou para si leis de outro tipo, continua a utilizar procedimentos antiquados no que respeita à multidão escravizada.

A evolução é notória e significativa. Comprova apenas um caso especial. Simultaneamente, na Grécia, um pouco por todo o lado, os cultos orgiásticos recorrem ainda à dança, à cadência, à embriaguez, para provocar entre os seus adeptos o êxtase, a apatia e a possessão. Mas estas vertigens e estes simulacros estão ultrapassados. Há muito que deixaram de ser os valores axiais da cidade. Perpetuam uma longínqua Antiguidade. Apenas se recordam as descidas aos Infernos e as aventuras celestes efectuadas pela mente, enquanto o corpo do viajante permanecia inanimado no seu leito. A alma de Aristeas de Proconenessus foi «agarrada» pelo deus e acompanha Apolo sob a forma de um corvo. Hermotimos de Clazómenos podia abandonar o corpo durante anos inteiros, no decurso dos quais adquiria conhecimentos relativos ao futuro. O jejum e o êxtase tinham proporcionado a Epiménides de Creta, na caverna sagrada do monte Ida, um rol de poderes mágicos. Abáris, profeta e curandeiro, percorria os ares montado numa flecha de ouro. Mas os relatos deste tipo mais veementes e mais desenvolvidos mostram já um orientação oposta à do seu sentido primitivo. Orfeu não traz do mundo subterrâneo a esposa morta, que tinha ido buscar. Começa-se a entender que a morte não perdoa e que não há magia que possa vencê-la. Em Platão, a extática viagem de Er, o Arménio, já não é uma odisseia de xamane, fértil em peripécias dramáticas, mas sim a alegoria a que o filósofo recorre para expor as leis do Cosmos e do Destino.

O desaparecimento da máscara, quer como meio de metamorfose que conduz ao êxtase, quer como instrumento de poder político, surge de forma igualmente lenta, imperfeita e confusa. A máscara era, por excelência, a marca da superioridade. Nas sociedades de máscaras, a questão fundamental é estar mascarado e meter medo ou não estar mascarado e ter medo. Em formas de organização mais complexa, a questão é temer uns e poder assustar outros, conforme o grau de iniciação. Passar a um estádio superior é desvendar o mistério de uma máscara mais secreta. É aprender que a terrível aparição sobrenatural não é senão um homem disfarçado, do mesmo jeito que nos mascaramos para aterrorizar os profanos ou os iniciados de nível inferior.

Existe certamente um problema de decadência da máscara. De que modo e por que razão foram os homens levados a renunciar a ela? Não me parece que a questão tenha preocupado os etnógrafos. Contudo, é de extrema relevância. Avancemos com a seguinte hipótese: a máscara não exclui, de modo algum, até pelo contrário, faz apelo à existência de orientações múltiplas, diversas, incompatíveis, correspondendo a culturas e a situações particulares. Mas propõe uma fonte comum para todas elas. O sistema da iniciação e da máscara só funciona se houver uma coincidência exacta e constante entre a revelação do segredo da máscara e o direito de a usar para se ter acesso ao transe deífico e para aterrorizar os noviços. Saber e experiência estão, pois, directamente relacionados. Só aquele que conhece a verdadeira natureza da máscara e do mascarado pode assumir aquela expressão formidável. Em resumo, só é possível sentir-lhe a influência, ou pelo menos senti-la a um mesmo nível, com a mesma emoção de pânico sagrado, se se souber tratar-se de um mero disfarce. Ora, na prática, é impossível ignorá-lo, e nunca por muito tempo. Daí o desenhar de uma fissura permanente no sistema, que deve ser protegido da curiosidade dos profanos por toda uma série de proibições e punições, aliás bastante reais. Com efeito, a morte é a única arma eficaz contra um segredo que foi descoberto. Consequentemente, e apesar da íntima comprovação operada pelo êxtase e pela possessão, o mecanismo permanece fragilizado. É preciso protegê-lo a toda a hora contra as descobertas do acaso, as perguntas indiscretas, as hipóteses e as explicações sacrílegas. Torna-se inevitável que, pouco a pouco, o fabrico e o uso da máscara e do disfarce, sem perderem todavia o seu carácter sagrado, deixem de ser alvo da protecção das proibições capitais. Por transformações subtis, convertem-se então em ornamentos rituais, acessórios de cerimónia, de dança ou de teatro.

A última tentativa para dominar politicamente por meio da máscara talvez seja a de Hakim al-Moqannâ, o Profeta Oculto do Khorasan que, no século VIII, e durante vários anos, de 160 a 163 da Hégira, paralisou os exércitos do Califa. Trazia na cara um véu de cor verde ou, segundo outras descrições, tinha mandado fazer uma máscara em ouro, que nunca tirava. Acreditava ser Deus e dizia que cobria a cara, porque o mortal que a visse ficaria imediatamente cego. Ora, as suas pretensões foram duramente questionadas pelos seus adversários. Os cronistas — se bem que todos fossem historiógrafos dos Califas — escrevem que ele agia assim porque era calvo, zarolho e de um fealdade repelente. Os seus discípulos desafiaram-no a provar se o que dizia era verdade e exigiram ver-lhe o rosto. Efectivamente, uns ficaram fulminados e os outros ficaram convencidos. Mas a versão da história oficial explica o milagre, revelando (ou inventando) o ardil. Aqui temos o relato do episódio, tal como surge numa das mais antigas fontes, a *Description topographique et historique Boukhara,* atribuída a Abou-Bak Mohammad ibn Dja' far Narshakê, concluída em 332[1].

«Cinquenta mil soldados de Moqannâ aglomeraram-se à porta do castelo, prosternando-se e exigindo vê-lo. Mas não receberam resposta. Insistiram e imploraram, dizendo que de lá não sairiam enquanto não contemplassem o rosto do seu deus. Moqannâ tinha um criado chamado Hadjeb, a quem disse: 'Vai dizer aos meus que Moisés me pediu uma vez para eu o deixar olhar para a minha cara e que eu não aceitei fazê-lo, pois ele nunca teria aguentado olhar-me. Porque se alguém me olhar, logo morrerá.' Mas os soldados imploraram mais. Disse-lhes então Moqannâ: 'Vinde em tal dia e mostrar-vos-ei a minha cara.'

«Depois, às mulheres que com ele estavam no castelo (que eram em número de cem e na sua maioria filhas de camponeses de Soghd, de Kesh e de Nakshab, que protegia no seu castelo, onde só havia as cem mulheres e o criado Hadjeb), deu ordem para que cada uma pegasse num espelho e viessem ao telhado do castelo. Ensinou-as a segurar o espelho de forma que ficassem umas em frente das outras e os espelhos uns diante dos outros — e isto precisamente no momento em que os raios do Sol cintilam mais intensamente... E os homens continuavam reunidos. Quando o Sol se reflectiu nos espelhos, tudo em redor daquele local, sob o efeito da reflexão, ficou imerso na luz. Disse então ele ao seu criado: 'Diz aos meus: aqui está o vosso Deus. Contemplai-o! Contemplai-o!' E os

---

[1] Reproduzo aqui a tradução literal que Achena insistiu em dedicar-me da redacção em persa do resumo da obra de Narshakhî (escrita em 574, da Hégira). Na tese de Gholam Hossein Sadighi, *Les Mouvements religieux iraniens aux II^e et III^e siècles de l'Hégire,* Paris, 1938, figura a recensão exaustiva e crítica das fontes respeitantes a Hakim (pp. 163-86).

homens, vendo o lugar coberto de luz, atemorizados, prostraram-se.»

Tal como Empédocles, Hakim, derrotado, decidiu desaparecer sem deixar rasto, a fim de fazer crer que tinha subido ao céu. Envenenou as suas cem mulheres, decapitou o seu serviçal e deitou-se nu a um fosso cheio de cal viva (ou num caldeirão de mercúrio ou numa cuba de vitríolo ou num forno onde havia cobre, alcatrão e açúcar em fusão). Também aqui os cronistas denunciaram o estratagema. Embora sempre eficaz (os sequazes de Hakim acreditaram no seu carácter divino mas não na sua morte, e assim o Korasan não teve paz por longos tempos), o reinado da máscara aparece de ora em diante como sendo o da impostura e da charlatanice. Está francamente ultrapassado.

O reinado da *mimicry* e do *ilinx,* enquanto tendências culturais reconhecidas, prestigiadas, dominantes, está, com efeito, condenado a partir da concepção do Cosmos, ou seja, de um universo ordenado e estável, sem milagre nem metamorfose. Esse universo aparece como o domínio da regularidade, da necessidade, da medida, em suma, do número. Ainda que pontualmente, a revolução é já perceptível na Grécia. Os primeiros pitagóricos utilizavam ainda números concretos, concebendo-os como detentores de forma e consistência. Certos números seriam triangulares, outros quadrados, outros ainda, oblongos; ou seja, eram representáveis através de triângulos, quadrados e rectângulos. Assemelhavam-se, sem dúvida, mais às filas de pontos dos dados e dos dominós do que aos números, sinais que não têm outro significado a não ser eles mesmos. Formavam igualmente sequências regidas pelas relações dos três acordes musicais essenciais. E, finalmente, eram dotados de virtudes específicas, equivalendo ao casamento (o 3), à justiça (o 4), à oportunidade (o 7) ou a outros tantos conceitos ou fundamentos que a tradição ou o acaso lhes atribuíam. Todavia, desta numeração em parte qualitativa, mas que atrai a atenção para as notáveis propriedades de determinadas e privilegiadas progressões, derivou rapidamente a série abstracta, excluída que está a aritmosofia, dedicada ao cálculo puro e podendo assim servir de instrumento à ciência[1].

---

[1] E. BRÉHIER, *Histoire de la Philosophie,* t. I, fasc. 1, 5.ª edição, Paris, 1948, pp. 52-4.

O número e a medida, e o espírito de precisão que veiculam, embora sendo incompatíveis com os espasmos e com as agonias do êxtase e do disfarce, permitem, em contrapartida, o despontar do *agôn* e da *alea* enquanto regras do jogo social. Na mesma altura em que a Grécia se afasta das sociedades de máscaras, substitui o frenesim das antigas festas pela serenidade das procissões e centra em Delfos um cerimonial próprio para o delírio profético, também é dado valor institucional à competição sujeita a regras e a um simples tirar à sorte. Ou, se quisermos, por meio da fundação dos grandes jogos (olímpicos, ístmicos, píticos e nemeus) e, pelo modo como são frequentemente escolhidos os magistrados das cidades, o *agôn* e, com ele associada, a *alea,* assumem na vida pública o lugar privilegiado ocupado pelo par *mimicry-ilinx* nas sociedades desorganizadas.

Os jogos de estádio inauguram e oferecem o exemplo de um rivalidade delimitada, regrada e especializada. Despojada de sentimentos de ódio e de rancores pessoais, esta nova espécie de emulação forja uma escola de lealdade e de generosidade. Divulga, em simultâneo, o hábito e o respeito pela arbitragem. O seu papel civilizador foi já por diversas vezes realçado. De facto, os jogos solenes verificam-se em quase todas as grandes civilizações. Os jogos de pelota dos Aztecas constituem rituais festivos aos quais assiste o soberano e a respectiva corte. Na China, os festivais de tiro ao arco habilitam e qualificam os nobres, menos pelos resultados do que pela forma correcta de atirar a flecha ou de reconfortar o adversário desafortunado. No Ocidente cristão, os torneios desempenham o mesmo papel, uma vez que ensinam que o ideal não é derrotar um qualquer por um meio qualquer, mas sim a vitória alcançada em igualdade de oportunidades sobre um concorrente que se aprecia e a quem se ajuda, se preciso for, usando apenas os meios permitidos, porque previamente combinados, num lugar e durante um período determinados.

A expansão da vida administrativa também não deixa de favorecer o alcance do *agôn.* O recrutamento dos funcionários efectua-se cada vez mais mediante concurso ou exame. Trata-se de reunir os mais aptos e os mais competentes a fim de os introduzir numa determinada hierarquia ou mandarinato, *cursus honorum* ou *tchin,* em que a promoção está sujeita a certas normas fixas e é controlada, na medida do possível, por jurisdições autónomas. A burocracia é assim factor de uma espécie de concorrência que coloca o *agôn* no início de toda a carreira administrativa, militar, universitária ou judicial. Insere-o nas instituições, timidamente, a princípio, e exclusivamente para funções secundárias. Os restantes candidatos ficam por muito tempo na dependência do arbítrio do príncipe ou dos privilégios do nascimento ou da fortuna. Embora, na teoria, o acesso seja por vezes obtido mediante um concurso, devido à natureza das provas e à composição dos júris, os mais altos postos do exército, os lugares importantes na diplomacia e na administração continuam a ser monopólio de uma casta incaracterística, mas que revela um espírito de corpo cioso e uma solidariedade vigilante. Contudo, não esqueçamos que os ideais da democracia são precisamente os da concorrência honesta, da igualdade de direitos, e, em seguida, da igualdade relativa de oportunidades, permitindo revelar-se ao nível dos factos, do real, uma igualdade jurídica que frequentemente se revela mais abstracta do que eficaz.

Na Antiga Grécia, os primeiros teóricos da democracia conseguiram resolver a dificuldade de uma forma aparentemente estranha, mas que se revela excelente, desde que tentemos conceber o problema no seu ineditismo. Com efeito, os magistrados eram tirados à sorte, garantindo assim uma igualdade absoluta. Encaravam as eleições como uma espécie de subterfúgio, de mal menor, de inspiração aristocrática.

Aristóteles, nomeadamente, raciocina do mesmo modo. As suas teses são, aliás, consentâneas com a prática comum. Em Atenas, quase todos os magistrados são sorteados, com excepção dos generais e dos funcionários de finanças, ou seja, os técnicos. Os membros do Conselho são tirados à sorte após um exame probatório dos candidatos apresentados pelos demos. Em contrapartida, os delegados à Liga da Beócia eram eleitos. O motivo é evidente. Preferem-se as eleições quando a extensão do território em questão ou o grande número de participantes torna imprescindível um regime representativo. O veredicto da sorte, expresso pela fava branca, não deixa de ser encarado como sistema igualitário por excelência. Mas, ao mesmo tempo, salta à vista uma precaução, e neste caso dificilmente insubstituível, contra as intrigas e os estratagemas dos oligarcas ou das «conspirações». Nos seus primórdios, a democracia continua a hesitar, de maneira bem elucidativa, entre o *agôn* e a *alea* duas formas opostas de justiça.

Esta inesperada concorrência revela a profunda relação existente entre os dois princípios. E demonstra que eles conduzem a soluções diferentes, se bem que complementares, de um único problema: o da igualdade de todos, à partida, quer seja diante da sorte, caso renunciem a fazer o menor uso das suas faculdades naturais e consintam numa atitude rigorosamente passiva, quer diante das cláusulas do concurso, caso lhes seja, pelo contrário, pedido para desenvolver ao máximo as suas potencialidades a fim de fornecer prova incontestável da sua superioridade.

Na verdade, o espírito de competição acabou por prevalecer. A regra de ouro da política consiste em assegurar a cada candidato idênticas possibilidades legais de influenciar os votos dos eleitores. Em termos mais gerais, uma certa concepção de democracia, que não é a mais divulgada nem sequer a mais razoável, tende a considerar a obstinada luta dos partidos como uma espécie de rivalidade desportiva, a qual deveria apresentar a maioria das características dos combates do estádio, da liça ou do ringue: apostas limitadas, respeito pelo adversário e pelas decisões do árbitro, lealdade e colaboração sincera entre os rivais logo que a sentença é pronunciada.

Alargando mais o quadro da descrição, compreendemos que a totalidade da vida colectiva, e não só a sua faceta institucional, a partir do momento em que a *mimicry* e o *ilinx* foram rejeitados, assenta num equilíbrio precário e infinitamente variável entre o *agôn* e a *alea,* isto é, entre o mérito e a sorte.

b) O Mérito e a Sorte

Os Gregos, não possuindo ainda palavras para designar a pessoa e a consciência[1], bases de uma nova ordem, continuam porém a poder dispor, de um conjunto de rigorosos conceitos para designar a boa sorte (*tyché),* a parte que o destino confere a cada um (*moira*) e o momento oportuno (*kairos*), ou seja, a ocasião que, estando inscrita na imutável e irreversível ordem das coisas, e precisamente porque dela faz parte, não se repete nunca. O nascimento assemelha-se, então, ao bilhete de uma lotaria universal e obrigatória que para cada um estabelece um somatório de virtudes e privilégios. Destes últimos, uns são inatos, outros sociais. Uma tal concepção é, por vezes, bem mais precisa, mas, em todo o caso, é mais divulgada do que se supõe. Nos Índios da América Central, cristianizados há vários séculos, admite-se que cada um nasce com uma *suerte* pessoal. É esta que determina o carácter do indivíduo, os seus talentos, as suas fraquezas, o seu nível social, a sua profissão, enfim, a sua sorte, isto é, a sua predestinação para o sucesso e para o fracasso, a sua capacidade para tirar partido das situações. Portanto, não há ambição possível nem concorrência concebível. Cada um nasce e torna-se aquilo que a sorte prescreveu[1]. O *agôn* — o desejo de triunfar — vem normalmente contrabalançar esse excesso de fatalismo.

Num certo ponto de vista, a infinita diversidade de regimes políticos baseia-se na preferência dada a uma ou a outra das duas ordens de superioridade que actuam em sentido inverso. Têm de escolher entre a herança, pura lotaria, e o mérito, que é competição. Alguns regimes esforçam-se por perpetuar ao máximo as desigualdades iniciais por meio de um sistema de castas ou classes estanques, empregos reservados ou cargos hereditários. Outros dedicam-se, pelo contrário, a promover a circulação das elites, isto é, a reduzir o alcance da *alea* primordial para aumentar a importância a dar a um tipo de rivalidade, codificada de forma cada vez mais exacta.

Nem um nem outro destes regimes extremos poderia tornar-se absoluto, pois por mais esmagadores que sejam os privilégios atribuídos ao nome, à fortuna ou a qualquer outra vantagem devida ao nascimento, resta sempre uma oportunidade, ainda que infinitesimal, para a audácia, a ambição e a valentia. Inversamente, nas sociedades mais igualitárias, em que a própria herança não seria, de forma alguma, considerada, não se pode acreditar que o acaso do nascimento tenha tão pouca importância, que a posição do pai em nada vá influir na carreira do filho e não a facilite, automaticamente. Dificilmente se poderá eliminar a vantagem oferecida pelo simples facto de determinado jovem ter crescido em certo meio, a que pertence, onde espera obter contactos e apoios, cujos costumes e preconceitos conhece, e de ter recebido do pai os conselhos de uma preciosa iniciação.

---

[1] MARCEL MAUSS, «Une catégorie de l'esprit humain: la notion de personne, celle de moi», *Journal of the Royal Anthropological Institute,* vol. LXVIII, Julho-Dezembro 1938, pp. 268-81.

[1] MICHAEL MENDELSON, «Le Roi, le Traître et la Croix», *Diogène,* n.º 21, Inverno de 1938, p. 6.

Todas as sociedades, assim que tomam uma certa proporção, opõem a vários níveis a opulência e a miséria, a ignorância e a glória, o poder e a escravidão. Proclamada que seja a igualdade dos cidadãos, ela não passa de uma igualdade jurídica. O nascimento continua a fazer pesar sobre todos, como se se tratasse de uma hipoteca impossível de pagar, a lei do acaso, que traduz a continuidade da natureza e a inércia da sociedade. Por vezes, as legislações esforçam-se por compensar os efeitos. As leis e as constituições tentam então estabelecer entre as capacidades ou entre as competências uma concorrência leal, destinada a obstar às vantagens de classe e a enaltecer superioridades incontestáveis, reveladas ante um júri qualificado, e homologada ao jeito de modalidades desportivas. Mas é demasiado evidente que os concorrentes se encontram situados de igual modo a fim de conseguirem uma boa partida.

A riqueza, a educação, a instrução, a posição da família, circunstâncias exteriores e muitas vezes decisivas, anulam, na prática, a igualdade escrita na lei. São por vezes necessárias várias gerações para ultrapassar o atraso do miserável em relação ao privilegiado. As regras prometidas para um *agôn* leal são claramente deturpadas. Embora muito dotado, o filho de um trabalhador agrícola, numa província pobre e distante, não se encontra logo à partida em situação de competir com o filho, mediocremente inteligente, de um alto funcionário da capital. A origem dos jovens que têm acesso aos estudos universitários é objecto de estatísticas que constituem sem dúvida o melhor meio de avaliar a fluidez social. É chocante constatar até que ponto essa fluidez se mantém debilitada, mesmo nos países socialistas, apesar de progressos incontestáveis.

É claro que existem os exames, os concursos, as bolsas de estudo e todo um rol de homenagens às capacidades e às competências, mas essas homenagens, ou melhor, esses paliativos, são quase sempre de uma lamentável insuficiência — panaceias, amostras e alibis, em vez de regras e normas gerais. Devemos encarar frontalmente a realidade, incluindo a situação das sociedades que se pretendem equitativas. Constataremos, então, que globalmente só há uma concorrência efectiva entre as pessoas do mesmo estrato, da mesma origem e do mesmo meio. O regime não acrescenta grande coisa. O filho de um dignitário é sempre favorecido, seja o que for que permita o acesso às altas patentes. A questão, ou seja, como equilibrar eficazmente o acaso do nascimento, permanece grave numa sociedade democrática (ou socialista ou comunista).

Certamente que os princípios de uma sociedade igualitária não sancionam de forma alguma os direitos e as vantagens que esse acaso provoca, mas esses direitos e essas vantagens podem muito bem revelar-se tão marcantes como no regime de castas. Mesmo admitindo variados e rigorosos mecanismos de compensação destinados a posicionar cada um num estrato ideal único e a favorecer apenas o verdadeiro mérito e capacidade comprovada, mesmo assim, a sorte subsiste.

De início, subsiste na própria *alea* da hereditariedade, que distribui de modo desigual os dons e os defeitos. Em seguida, faz-se sempre sentir nas provas organizadas, com o propósito de assegurar a vitória do mais digno. De facto, é impossível pensar-se que a sorte não favorece indevidamente o candidato a quem calha a única questão que estudou com cuidado, enquanto a mesma sorte compromete o sucesso do desgraçado que é interrogado precisamente acerca do único ponto que negligenciou no seu estudo. Assim se reintroduz, em pleno *agôn*, um elemento aleatório.

De facto, a sorte, a oportunidade e a capacidade para delas usufruir desempenham um papel considerável e constante nas sociedades concretas, onde são complexas e infindáveis as interferências entre as vantagens provenientes do nascimento, quer ao nível físico quer ao nível social (e que podem ser honras, bens, beleza, saúde ou talentos raros), e as conquistas da vontade e da paciência, da competência e do trabalho (que são apanágio do mérito). Dum lado, a inspiração dos deuses ou da conjuntura, do outro, a recompensa pelo esforço, pela obstinação, pela habilidade.

De modo análogo, no jogo de cartas, a vitória confirma uma superioridade mista, composta pelo dar as cartas e pela sabedoria do jogador. *Alea* e *agôn* apresentam-se assim opostos, mas solidários. Opõe-nos um conflito permanente, une-os uma aliança essencial.

Devido aos seus princípios e, cada vez mais, devido às suas instituições, as sociedades modernas tendem a alargar o domínio da competição regulamentada, ou seja, do mérito, em detrimento do domínio do nascimento e da herança, ou seja, do acaso. Tal evolução agrada à justiça, mas também à razão e à necessidade de aproveitar ao máximo os talentos. Eis o motivo pelo qual os políticos reformadores realizam um esforço sem tréguas para conceber uma concorrência mais equitativa e para apressar a respectiva implementação. Mas os resultados da sua acção continuam escassos e desoladores. Além do mais, parecem longínquos e improváveis.

Até lá, e mal atinge a idade de poder reflectir, o indivíduo facilmente compreende que já é tarde e que os dados estão lançados. Está encerrado na sua condição. O mérito talvez lhe permita melhorá-la, mas nunca sair dela, nem nunca modificar radicalmente a sua forma de viver. É daí que deriva a nostalgia de «cortar caminho», de soluções imediatas que ofereçam a perspectiva de um sucesso rápido, ainda que relativo. Uma perspectiva desse tipo deve ser solicitada à sorte, já que a dedicação e a qualificação são impotentes para tal busca.

Mais ainda, há muitas pessoas que se dão conta de que não têm grande coisa a esperar do seu próprio mérito. E vêem que outros têm mais que eles, são mais hábeis, mais vigorosos, mais inteligentes, mais trabalhadores ou mais ambiciosos, que têm melhor saúde ou melhor memória, que agradam mais ou que persuadem mais facilmente. Assim, conscientes da sua inferioridade, não investem a sua esperança numa comparação exacta, imparcial ou, a bem dizer, codificada. Também eles recorrem à sorte em busca de um princípio de discriminação que lhes seja mais piedoso. Perdida a esperança de ganharem aos desafios do *agôn*, acorrem às lotarias, aos sorteios, em que

o menos dotado, o imbecil, o inválido, o desajeitado e o preguiçoso, face à deslumbrante cegueira de uma nova espécie de justiça, se encontram, finalmente, a par dos homens com recursos e com perspicácia.

Nestas condições, a *alea* aparece novamente como a compensação necessária, como o complemento natural do *agôn*. Uma classificação única, definitiva, tolheria o futuro àqueles que ele condena. É preciso aprender a recarregar as baterias. O recurso à sorte ajuda a suportar a injustiça da competição fraudulenta ou demasiado rude. Mas, ao mesmo tempo, deixa um resto de esperança aos deserdados que, num concurso honesto, ficariam em péssimos lugares, e que são, forçosamente, os mais numerosos. Assim se explica porque é que, à medida que a *alea* do nascimento perde a sua antiga supremacia e à medida que a concorrência regulamentada estende o seu domínio, se vêem desenvolver e proliferar simultaneamente milhares de mecanismos secundários destinados a conceder, de repente, a um vencedor invulgar, estupefacto e deslumbrado, uma extraordinária promoção.

A este nível situam-se, primeiramente, os jogos de azar, mas também bastantes provas, jogos de azar disfarçados, tendo por característica comum o facto de se apresentarem como competições, em que um elemento de aposta, de risco, de oportunidade, simples ou composta, desempenha um papel essencial. Essas provas, essas lotarias, proporcionam ao jogador bem sucedido uma fortuna mais modesta do que a que ele supunha, mas cuja antevisão chega para o ofuscar. Qualquer um pode ser o eleito. Esta eventualidade, quase ilusória, encoraja também os humildes a suportarem melhor a mediocridade de uma condição donde nunca terão, praticamente, outra forma de se evadir. Seria necessária uma oportunidade fora de série, um milagre, em suma. Ora, é função da *alea* propiciar permanentemente esse milagre. Daí decorre a contínua prosperidade dos jogos de azar. O próprio Estado também lá tem a sua parte. Ao criar, apesar dos protestos dos moralistas, as lotarias oficiais, pretende beneficiar amplamente de uma fonte de receitas que, desta vez, lhe são entregues com entusiasmo. Caso renuncie a este expediente e entregue à iniciativa privada a sua exploração, pelo menos aplica pesados impostos sobre as várias operações que se assemelham a uma aposta na sorte.

Jogar é renunciar ao trabalho, à persistência, à poupança e aguardar a jogada feliz, que, num ápice, proporciona aquilo que uma extenuante vida de labor e privações não concede, se não se tiver sorte ou não se recorrer à especulação, que, por sua vez, depende da sorte. Para seduzirem ao máximo, os prémios devem ser elevados, sobretudo os mais importantes. Pelo contrário, os bilhetes devem ser o mais baratos possível e convém, além disso, que se possam fraccionar facilmente, para que estejam ao alcance de uma multidão de entusiastas impacientes. Por conseguinte, os grandes totalistas são raros. Mas não interessa: a quantia que recompensa o mais favorecido não deixa de ser prestigiosa.

Vejamos um exemplo, que até nem é dos mais convincentes. No Sweepstake do Grand Prix de Paris, o montante do primeiro prémio é de cem milhões de francos, ou seja, uma soma encarada pura e simplesmente como fabulosa pela grande maioria dos compradores de bilhetes, que ganham umas míseras dezenas de milhares de francos por mês. Com efeito, se calcularmos o salário anual de um trabalhador médio em quatrocentos mil francos, aquela soma representa o valor de cerca de duzentos e cinquenta anos de trabalho. Vendido a dezoito mil e quinhentos francos, um pouco mais de metade do ordenado mensal, o bilhete está aliás fora do alcance da maioria dos assalariados. Estes contentam-se então em comprar «décimos» que, por apenas dois mil francos, lhes acenam com a perpectiva de um prémio de dez milhões, equivalente súbito e total de um quarto de século de trabalho. A sedução desta brusca opulência é, inevitavelmente, inebriante, pois significa, de facto, uma radical mudança de condição, praticamente inconcebível pelas vias normais. É um autêntico favor do destino[1]

A magia criada revela-se eficaz: de acordo com as mais recentes estatísticas, os franceses gastaram em 1955 cento e quinze biliões exclusivamente em jogos de azar controlados pelo Estado. As receitas brutas da lotaria nacional ascendem a quarenta e seis biliões, o que equivale a mil francos por cada francês. No mesmo ano, foram distribuídos cerca de vinte e cinco biliões em prémios. Os maiores, cuja importância relativamente ao total de bonificações não deixa de crescer, são claramente calculados de forma a criar a esperança de um enriquecimento, que a clientela é manifestamente encorajada a conceber como exemplar.

Para o comprovar bastaria a publicidade oficiosa mais ou menos imposta aos beneficiários destas fortunas repentinas, embora, e a seu pedido, o anonimato possa ser garantido. Mas o hábito exige que os jornais informem pormenorizadamente a opinião pública acerca da vida diária e dos projectos dos vencedores. Dir-se-ia que o que importa é convidar a multidão de leitores a tentar mais uma vez a sua sorte.

Os jogos de azar não estão organizados em todos os países sob a forma de gigantescos sorteios à escala nacional. Privados de carácter oficial e do apoio do Estado, vêem diminuir rapidamente a sua extensão. O valor absoluto dos prémios decresce juntamente com o número de jogadores. Deixa de haver uma quase incalculável desproporção entre a quantia apostada e a quantia cobiçada. Todavia, não é de forma alguma pelo facto de o volume das apostas ser mais modesto que o total das jogadas é menos apreciável.

Antes pelo contrário, pois o sorteio deixou de ser um acto solene e raro. O ritmo das partidas substitui em termos compensatórios o volume das apostas. À hora de abrir os casinos, os *croupiers*, em dezenas de mesas, seguindo uma cadência previamente determinada pela direcção, não param de lançar a bolinha da roleta e de anunciar os resultados. Nas capitais mundiais do jogo, em Deauville, Monte Carlo, Macau ou Las Vegas, por exemplo, as quantias em circulação contínua podem não atingir as fantásticas somas que nos deleitamos a imaginar, mas o que é certo é que a lei dos grandes números garante um benefício quase invariável em operações rápidas e ininterruptas. É o bastante para que o Município ou o Estado retire daí uma notória e escandalosa prosperidade, claramente manifesta na pompa das festas, num luxo agressivo, na permissividade dos costumes, em todo o tipo de seduções de faceta publicitária e que são, além do mais, francamente destinadas a orientar os hábitos numa determinada direcção.

É certo que essas metrópoles especializadas atraem uma clientela passageira que vem distrair-se por alguns dias num ambiente excitante, de prazer e de facilidade, mas que prontamente regressará a um quotidiano cheio de obrigações e de austeridade. Tendo em conta as devidas proporções, as cidades que proporcionam a paixão do jogo, simultaneamente um refúgio e um paraíso, assemelham-se a casarões fechados ou a enormes casas de ópio. São objecto de uma controlada e rentável tolerância. Um povo nómada de curiosos, ociosos ou maníacos, passam por lá, mas não permanecem. Sete milhões de turistas deixam em Las Vegas, por ano, sessenta milhões de dólares, o que representa cerca de 40% do orçamento do Nevada. O tempo que lá passam assemelha-se a um parêntesis no curso habitual das suas vidas. O estilo de civilização não é praticamente afectado.

---

[1] Resultados obtidos ao longo do ano de 1956 (data da primeira edição), portanto, em francos antigos. Hoje, estão largamente ultrapassados pelas quantias envolvidas no «tiercé», lotaria que dá ao apostador a ilusão de poder, de certa maneira, defender-se do azar.

A existência de grandes cidades de que os jogos de azar, constituem a razão de ser e o recurso quase exclusivo, é sem dúvida reveladora da força do instinto patente na busca da sorte. Todavia, não é nessas cidades anormais que este instinto se revela da forma mais temível. Nas outras, uma aposta mútua urbana permite que qualquer um jogue nas corridas sem ir sequer ao hipódromo. Alguns sociólogos salientaram a tendência dos operários fabris em constituir uma espécie de clubes através dos quais apostam quantias avultadas, se não mesmo desproporcionadas em relação ao seu salário, nos resultados dos desafios de futebol[1]. Também aqui se regista uma marca civilizacional[2].

Lotarias estatais, casinos, hipódromos, apostas mútuas de todo o tipo permanecem nos limites da pura *alea,* cujas leis de justiça matemática observam de muito perto.

---

[1] Cfr. GEORGES FRIEDMANN, *Où va le travail humain,* Paris, 1950, pp. 147-51. Nos Estados Unidos, aposta-se sobretudo em *numbers,* isto é, nos «três últimos algarismos do total de acções negociado num dia em Wall Street». Daí o aparecimento de *rackets* e de fortunas colossais, mas consideradas de origem duvidosa, *ibid.*, p. 149, n.º 1; *Le Travail en miettes,* Paris, 1956, pp. 183-85.

[2] A influência dos jogos de azar é um castigo extremo quando a maior parte da população trabalha pouco e joga muito, especialmente quando joga todos os dias. Mas para que tal aconteça, é necessária uma excepcional coincidência de clima e de regime social. Então, a economia geral surge modificada por esse facto e aparecem formas particulares da cultura, associadas, como seria de esperar, ao concomitante desenvolvimento da superstição. Descrevo adiante alguns exemplos, nas páginas complementares intituladas «Importância dos jogos de azar». Ver também os números constantes na p. 213 do Dossier, no que respeita às somas gastas nas máquinas de moedas, nos Estados Unidos e no Japão.

Com efeito, se fizermos a dedução das despesas e do desconto efectuado pela administração, o lucro, por mais exagerado que seja, é rigorosamente proporcional àquilo que cada jogador aposta e arrisca. Uma das mais notáveis novidades do mundo moderno consiste no que eu designaria por lotarias disfarçadas, ou seja, as que não requerem nenhum investimento de capital e que aparentemente, recompensam o talento, a erudição gratuita, o engenho ou qualquer outro mérito que escape, por natureza, a uma análise objectiva ou a uma sanção legal. Há prémios literários que representam para um escritor a fortuna e a glória, nem que seja só por alguns anos. Esses prémios deram origem a milhares de outros que rendem muito pouco, mas que de certa forma reproduzem e convertem em moeda um prestígio notável. Depois de ter defrontado vitoriosamente as mais temíveis rivais, há uma rapariga que é proclamada Miss Universo. Torna-se vedeta de cinema ou casa com um milionário. Imensas e inesperadas Rainhas, Damas de Honor, Musas, Sereias, etc., seguem-lhe o exemplo e, na melhor das hipóteses, durante uma temporada, gozam de uma fama inebriante mas controversa, de uma vida brilhante mas sem conteúdo, num dos hotéis de luxo de uma praia da moda. Todos os grupos querem ter a sua, não há limites. Até os radiologistas transformaram em *Miss Esqueleto* a rapariga (Lois Conway, dezoito anos) que, aos raios X, mostrou possuir a mais bela estrutura óssea.

Por vezes é-se obrigado a uma elaborada prova. Na televisão vê-se oferecer uma pequena fortuna a quem conseguir responder a questões cada vez mais difíceis, num determinado domínio. É assegurada uma certa solenidade para esta representação semanal através de apresentadores bem escolhidos e de impressionantes adereços: um exímio orador entretém o público; uma jovem necessariamente fotogénica faz de secretária; guardas fardados simulam vigiar o cheque, ali exposto à avidez do público; uma máquina electrónica garante uma correcta selecção das questões; e uma câmara permite que os candidatos se recomponham e se preparem, sozinhos e diante de todos, para a fatídica resposta. De condição modesta, comparecem, a tremer, perante um tribunal insensível. Centenas de milhares de longínquos espectadores participam dessa angústia, ao mesmo tempo que se sentem lisonjeados por controlar semelhante prova.

Aparentemente, trata-se de um exame em que as perguntas são graduadas com o propósito de avaliar a extensão dos conhecimentos do indivíduo — um *agôn*. Na prática, é sugerida uma série de apostas em que a hipótese de ganhar diminui à medida que aumenta o valor da recompensa oferecida. O nome de *tudo ou nada*, dado frequentemente a este jogo, não deixa dúvidas em relação a este aspecto, assim como denuncia a rapidez da progressão. Bastam menos de dez questões para fazer com que o risco seja enorme e a recompensa fascinante. Os que conseguem chegar ao fim da corrida fazem temporariamente figura de heróis nacionais. Nos Estados Unidos, a imprensa e a opinião pública apaixonam-se sucessivamente por um sapateiro especialista em ópera italiana, por uma estudante negra com uma ortografia impecável, por um agente da polícia louco por Shakespeare, por uma velhinha leitora atenta da Bíblia e por um militar gastrónomo. Todas as semanas há exemplos novos[1].

---

[1] Seria bom fornecer alguns números. Um jovem professor, descrito como sendo tímido, ganha 51 milhões de francos (129 000 dólares) por responder durante catorze semanas a perguntas sobre basebol, costumes da Antiguidade, sinfonias dos grandes músicos, matemática, ciências naturais, explorações, medicina, Shakespeare e história da revolução americana. As crianças ocupam um lugar considerável neste palmarés. Com onze anos, Lenny Ross ganha 64 000 dólares (isto é, 23 milhões de francos) graças aos seus conhecimentos em matéria de Bolsa. Alguns dias depois, Robert Strom, de dez anos, ganha 80 000 dólares (30 milhões de francos) ao fim de um interrogatório acerca de electrónica, fisiologia e astronomia. Em Estocolmo, em Fevereiro de 1957, a televisão sueca contesta a resposta do jovem Ulf Hannetz, de catorze anos, que caracteriza o *Umbra Krameri* como o peixe que tem pálpebras. O museu de Estugarda enviou logo por avião dois espécimes vivos e o Instituto britânico de Ciências Naturais enviou um filme rodado nas profundezas do mar. Os opositores da criança ficaram confusos. O jovem herói ganha 700 000 francos e a televisão americana convida-o para ir a Nova Iorque. A opinião pública apaixona-se. A sua febre é sabiamente alimentada. «Trinta segundos para fazer fortuna», anunciam os jornais, que consagram uma rubrica quase regular a este tipo de concursos e publicam a fotografia dos campeões, com o número, em letras garrafais, da fabulosa quantia alcançada, segundo eles, num relâmpago. O mais capacitado e mais fervoroso teórico dificilmente imaginaria uma tão notória combinação dos recursos de preparação e fascínio do desafio.

O entusiasmo decorrente dessas apostas sucessivas e o sucesso da emissão, indicam claramente que a fórmula corresponde a uma necessidade geral. De qualquer modo, a sua exploração é rentável, tal como a dos concursos de beleza. Pelas mesmas razões, sem dúvida. Essas fortunas repentinas, mas puras, já que parecem ser devidas ao mérito, compensam a falta de amplitude da rivalidade social que se exerce apenas entre indivíduos da mesma classe, do mesmo nível de vida ou de instrução. Por um lado, a concorrência diária é severa e implacável, por outro, monótona e cansativa. Não só não diverte como acumula rancores. Envelhece e desencoraja. Porque, na prática, não deixa nenhuma esperança de se sair da condição em que se vive, através do mero salário que o emprego confere. Por isso todos desejam vingar-se. Sonham com uma actividade dotada de potencialidades opostas, que apaixone e que, simultaneamente, num abrir e fechar de olhos, possibilite uma verdadeira promoção. Certamente que quem reflecte não cai no engodo, ou seja, o prémio de consolação que esses concursos proporcionam é irrisório, mas como a publicidade redobra a sua projecção, o insignificante número de vencedores conta menos do que a enorme massa de entusiastas que, em casa, seguem as peripécias das provas. Identificam-se, mais ou menos, com os concorrentes. Por *delegação,* embriagam-se com o triunfo do vencedor.

c) A delegação

Surge aqui um facto novo, de que importa conhecer bem o significado e o alcance. A *delegação* é uma forma degradada e diluída da *mimicry,* a única passível de prosperar num mundo presidido pelos princípios do mérito e da sorte, associados. A maioria perde nos concursos ou não está em condições de se candidatar. Não tem acesso a eles ou reprova. Um soldado pode atingir os postos mais elevados do exército mas, por mais digno que se mostre, isso não impede que haja apenas um marechal para comandar batalhões de simples soldados. Quer a sorte, quer o mérito, só favorecem uns raros eleitos. A multidão, essa, fica frustrada. Cada indivíduo deseja ser o primeiro — a justiça e os regulamentos conferem-lhe esse direito. Mas todos sabem ou supõem que podem muito bem não o ser, pela simples razão de que só há um primeiro. Assim, escolhem ser vencedores por interposta pessoa, por delegação, que é a única maneira de todos triunfarem ao mesmo tempo, triunfando sem esforço, nem risco de fracasso.

Daí o culto, eminentemente característico da sociedade moderna, da vedeta e do campeão. Este culto pode muito bem passar por inevitável num mundo em que o desporto e o cinema ocupam um lugar tão destacado. Contudo, observa-se nesta unânime e espontânea homenagem uma causa menos aparente, mas mais persuasiva. A vedeta e o campeão propõem imagens deslumbrantes dos únicos sucessos grandiosos que podem caber, com a ajuda da sorte, ao mais anónimo e ao mais pobre. Uma devoção sem igual saúda a fulgurante apoteose daquele que, para ganhar, tinha apenas os seus dotes pessoais: músculos, voz, *charme* — armas naturais, inalienáveis, de indivíduo sem apoio social.

A consagração é muito pouco vulgar e, além disso, comporta inevitavelmente uma parte de imprevisto, não surge no fim de uma carreira de etapas rígidas. Recompensa uma convergência extraordinária e misteriosa, em que se acrescentam e se combinam as dádivas das fadas no berço, uma perseverança que nenhum obstáculo desencorajou e a última das provações, a ocasião perigosa mas decisiva, encontrada e aproveitada sem hesitação. O ídolo, por outro lado, triunfou claramente numa concorrência manhosa, confusa, tanto mais implacável quanto é preciso que o sucesso chegue depressa. Pois esses recursos, que até o mais humilde pode ter recebido por herança e que constituem a precária oportunidade do pobre, são efémeros. A beleza desvanece-se, a voz estraga-se, os músculos enferrujam, a leveza fica anquilosada. E mais, quem é que não sonha vagamente em usufruir de uma possibilidade feérica, mas que parece próxima, de ter acesso ao duvidoso empíreo do luxo e da glória? Quem é que não deseja tornar-se um ás ou uma vedeta? E de entre essa multidão de sonhadores, quantos são os que perdem o alento logo às primeiras dificuldades? Quantos as enfrentam? Quantos sonham realmente confrontarem-se com elas um dia? É por isso que todos preferem vencer por *procuração*, por intermédio dos heróis dos filmes e dos romances, ou melhor ainda, pela mediação das personagens reais e fraternas que são as vedetas e os campeões. Apesar

de tudo, sentem-se representados pela *manicure* eleita Rainha de Beleza, pela vendedeira a quem é dado o papel principal de uma superprodução, pelo filho do lojista que ganha a Volta à França, pelo homem da garagem que enverga o *traje de luces* e se torna um toureiro de renome.

Decerto não haverá outra aliança tão inextrincável de *agôn* e de *alea*. Uma situação de mérito a que cada um julga poder aspirar combina-se com a oportunidade única do grande prémio, para assegurar, assim parece à primeira vista, uma vitória tão excepcional que parece um milagre. Intervém então a *mimicry*. Todos participam por interposta pessoa num triunfo desmedido que, aparentemente, lhes pode caber, mas ninguém ignora, no fundo de si mesmo, que só um eleito despontará, de entre milhões. Assim, cada indivíduo encontra-se, ao mesmo tempo, autorizado a iludir-se e dispensado dos esforços que teria de empreender, caso quisesse verdadeiramente tentar a sua sorte e procurar ser o escolhido.

Esta identificação superficial e vaga, ainda que permanente, tenaz e universal, constitui uma das peças de compensação essenciais da sociedade democrática. A grande maioria mantém esta ilusão por distracção e como alternativa a uma existência sombria, monótona e aborrecida[1]. Uma tal transferência, ou talvez devesse dizer uma tal alienação, desenvolve-se a ponto de originar habitualmente gestos dramáticos nos indivíduos, ou então uma espécie de histeria contagiosa que de repente se abate sobre toda uma juventude. Esse fascínio é aliás fomentado pela imprensa, pelo cinema, pela rádio e pela televisão. O cartaz e o semanário ilustrado exibem a cara do campeão e da vedeta, presente em todo o lado, inevitável, sedutora. Verifica-se uma osmose contínua entre essas divindades temporárias e a multidão dos seus admiradores. Estes são mantidos ao corrente dos seus gostos, das suas manias, das suas superstições e dos mais insignificantes pormenores respeitantes às suas vidas. Imitam-nos, copiam-lhes o penteado, adoptam os seus hábitos, a forma de vestir e de se maquilhar, a dieta. Vivem por eles e neles, a tal ponto que alguns não se consolam com a sua morte e recusam sobreviver-lhes. Sim, porque estas apaixonadas devoções não excluem nem o delírio colectivo nem as epidemias de suicídios[1].

---

[1] Acerca das modalidades, alcance e intensidade da identificação consultar o excelente capítulo de Edgar Morin em *Les Stars*, Paris, 1957, pp. 69-145, principalmente as respostas aos questionários específicos e aos inquéritos efectuados na Grã-Bretanha e nos Estados Unidos sobre o fetichismo de que as vedetas são alvo. O fenómeno de delegação apresenta duas possibilidades: a idolatria por uma vedeta de outro sexo; a identificação com uma vedeta do mesmo sexo e da mesma idade. Esta última forma é a mais frequente: cerca de 65%, de acordo com as estatísticas do *Motion Picture Research Bureau*, (*op. cit.*, p. 93).

É evidente que não é a façanha do atleta nem o talento do intérprete que fornecem a chave para tamanhos fanatismos, mas mais propriamente uma espécie de necessidade geral de identificação com o campeão ou com a vedeta. Uma habituação deste tipo depressa se torna uma segunda natureza.

A vedeta simboliza o êxito pessoalizado, a vitória, a vingança sobre a devastadora e sórdida inércia quotidiana, sobre os obstáculos que a sociedade opõe ao mérito. O exagero da fama do ídolo ilustra a possibilidade permanente de um êxito que é já um bem em si, e que é obra daqueles que o aclamam. Essa nobreza, consagrando aparentemente qualquer um, escarnece da hierarquia vigente e dissipa de forma súbita e radical o destino que pesa sobre cada um[2]. Por isso, facilmente se constata algo de equívoco, de inautêntico ou de irregular numa tal carreira. Os resquícios de inveja que subsistem na adoração não deixam de ver nela um êxito um pouco turvo da ambição e da intriga, do descaramento ou da publicidade.

Os reis estão isentos desse tipo de suspeita, embora a sua condição, longe de contrariar as desigualdades sociais, constitua até a mais gritante ilustração dessas desigualdades. Ora, tal como para os ídolos, vê-se a imprensa e o público apaixonarem-se pela pessoa de um monarca, pelo cerimonial das cortes, pelos amores das princesas ou pela abdicação dos soberanos.

A majestade hereditária, a legitimidade assegurada por gerações de poder absoluto, conferem a imagem de uma grandeza equivalente, que retira do passado e da história um prestígio mais estável do que aquele que um êxito repentino e passageiro proporciona. Para usufruir dessa superioridade decisiva, os monarcas têm simplesmente que nascer. O seu mérito não é nenhum. Admite-se que usufruam de privilégios excepcionais, para os quais nada contribuíram e que nem sequer tiveram de desejar e de escolher: mero veredicto de uma *alea* absoluta.

A identificação é então muito menor. Por definição, os reis pertencem a um mundo interdito, a que só o nascimento dá acesso. Não representam a mobilidade social nem as oportunidades por ela oferecidas mas, antes pelo contrário, a sua inércia e a sua coerência, com os limites e os obstáculos que a sociedade sempre contrapõe ao mérito e à justiça. A legitimidade dos princípios surge como a encarnação suprema, quase escandalosa, da lei da natureza, coroando, literalmente, e destinando ao trono um ser que nada, salvo a sorte, distingue da multidão daqueles sobre quem é chamado a reinar, em virtude de uma cega determinação do destino.

A partir daí, a imaginação popular sente a necessidade de aproximar ao máximo da condição comum aquele que uma inultrapassável distância separa dessa condição. Querem-no simples, sensível e sobretudo oprimido pela pompa e pelas honras a que o condenaram. Ao lamentá-lo, invejam-no menos. Acham óbvio estarem-lhe proibidos os mais modestos prazeres e repetem insistentemente não ter ele liberdade para amar, devotado que está à coroa, ao protocolo e aos deveres de Estado. Uma estranha mistura de inveja e compaixão rodeia deste modo a dignidade suprema e, à passagem dos reis e das rainhas, faz acorrer um povo que, ao aclamá-los, tenta persuadir-se de que também são feitos de carne e osso e que o ceptro provoca muito mais aborrecimento, tristeza, cansaço e servidão do que felicidade e poder.

---

[1] Consultar p. 221 do Dossier.

[2] Em relação a este tema nada há de mais significativo do que o entusiasmo outrora suscitado na Argentina por Eva Peron, que reunia na sua pessoa três prestígios fundamentais, o da vedeta (uma vez que era oriunda do mundo do *music-hall* e dos estúdios), o do poder (como esposa e inspiradora do presidente da República), e o de uma espécie de providência encarnada dos humildes e dos rejeitados (papel que adorava representar e ao qual consagrava uma parte dos fundos públicos sob a forma de donativos pessoais). Para a desacreditarem aos olhos do povo, os seus inimigos censuravam-lhe os casacos de pele, as pérolas, as esmeraldas. Uma vez ouvi-a responder a essa acusação por altura de um grandioso comício no teatro Colon de Buenos Aires, para onde se precipitavam milhares de *fans*. Não negou a existência dos visons e dos diamantes, que aliás ostentava. Disse, então: «Será que nós, os pobres, não temos o mesmo direito que os ricos de trazer casacos de pele e colares de pérolas?» A multidão explodiu em longos e calorosos aplausos. Qualquer empregada anónima se sentia também, e por participação, envolta nas peles mais caras e nas jóias mais preciosas, na pessoa daquela que tinha diante dos olhos e que naquele instante a «representava».

Pintam reis e rainhas sedentos de afecto, sinceridade, sossego, fantasia e, acima de tudo, liberdade. «Nem sequer posso comprar um jornal», teria dito a rainha de Inglaterra aquando da sua visita a Paris, em 1957. Eis aqui bem patente o tipo de afirmações que a opinião pública empresta aos soberanos, afirmações que necessita de acreditar que correspondem a uma realidade autêntica.

A imprensa transforma rainhas e princesas em vedetas, mas vedetas prisioneiras de um único papel, esmagador, imutável, que anseiam por abandonar. Vedetas involuntárias apanhadas na armadilha da sua própria personagem.

Mesmo uma sociedade igualitária não deixa aos humildes nenhuma esperança de saírem da sua decepcionante existência. Quase os condena a ficar a vida inteira no canto que os viu nascer. Para ludibriar uma ambição que a sociedade lhes ensina, na escola, que têm o direito de ter, e que a vida depressa lhes revela ser utópica, a dita sociedade embala-os com imagens radiosas. Enquanto o campeão e a vedeta lhes acenam com a deslumbrante ascensão que ao maior dos deserdados é permitida, o despótico protocolo da corte lembra-lhes que a vida dos monarcas só é feliz na medida em que conserva algo de comum com a sua, de tal forma que não é afinal uma grande vantagem ter recebido da sorte a mais desproporcionada das investiduras.

Estas crenças são estranhamente contraditórias. Ainda que mentirosas, como que traduzem um chamariz obrigatório, pois proclamam uma confiança nas dádivas da sorte, quando essas dádivas favorecem os humildes, e negam as vantagens que elas conferem, quando garantem, desde o berço, um destino soberbo aos filhos dos poderosos.

Atitudes deste género, apesar de muito divulgadas, não deixam de ser estranhas. Para nos darmos conta disso, urge uma explicação à medida da sua extensão e da sua constância. Emergem por entre os mecanismos permanentes de uma dada sociedade. Como vimos, o novo *jogo* social define-se pelo confronto entre o nascimento e o mérito, entre a vitória obtida pelo melhor e o ganho inesperado que enaltece o que tem mais sorte. Entretanto, embora a sociedade assente na igualdade de todos e a proclame, há apenas um pequeno número que, por nascimento ou com esforço, alcança os primeiros lugares, que, como é óbvio, nem todos saberiam ocupar, a não ser por uma inconcebível alternância. Daí, o subterfúgio da delegação.

Um mimetismo larvar e benigno fornece uma inofensiva compensação a uma multidão resignada, sem esperança nem propósito firme de ascender ao universo de luxo e de glória que a deslumbra. A *mimicry* surge difusa e adulterada. Privada da máscara, já não conduz à possessão e à hipnose, mas sim à mais vã das ilusões, a que desponta no fascínio de uma sala escura ou no estádio ensolarado, no momento em que todos os olhares se fixam nos gestos dum luminoso herói. É reflectida indefinidamente pela publicidade, pela imprensa e pela rádio. Identifica, de longe, milhares de vítimas paralisadas com os seus ases favoritos. Fá-los viver em imaginação uma vida plena e sumptuosa, cujo quadro e cujos dramas lhes são diariamente descritos. Embora a máscara já só se use em ocasiões especiais, ou quase se não use, a *mimicry*, agora infinitamente exposta aos olhos de todos, serve de base ou de contrapeso às novas normas que governam a sociedade.

Simultaneamente, a *vertigem*, mais despojada ainda, só exerce a sua perene e poderosa solicitação pela corrupção que lhe é inerente, ou seja, pela embriaguez gerada pelo álcool e pelas drogas. Tal como a máscara e o disfarce, já não é mais do que jogo, no sentido de actividade regulamentada, circunscrita, distinta da vida real. Mas estes episódicos papéis não esgotam, certamente, a virulência das forças, finalmente contidas, do simulacro e do transe. Eis a razão pela qual elas reaparecem sob formas hipócritas e pervertidas num mundo que as domina e que não lhes reconhece quase nenhum direito.

É tempo de concluir. Afinal, tratava-se apenas de mostrar como se associam as principais fontes dos jogos. Daí os resultados de uma dupla análise. Por um lado, a vertigem e o simulacro, que tendem para a alienação da personalidade, são preponderantes num tipo de sociedade donde, aliás, não estão excluídas a rivalidade e a sorte. No entanto, a rivalidade não se encontra codificada e pouco lugar ocupa nas instituições, e, quando isso se verifica, é frequentemente sob a forma de uma mera prova de força ou de um redobrar de prestígio. Além disso, esse prestígio é normalmente de origem mágica e fascinante: alcançado pelo transe e pelo espasmo, assegurado pela máscara e pela mímica. No que respeita à sorte, não se trata da vaga expressão de um coeficiente estatístico, mas da marca sagrada do favor dos deuses.

Inversamente, a competição regulamentada e a vertigem do acaso, que implicam cálculos precisos e especulações destinadas a dividir equitativamente os riscos e os prémios, constituem os princípios complementares de um outro tipo de sociedade. Criam o direito, isto é, um código rígido, abstracto, coerente, e assim modificam a tal ponto as normas da vida em comum que o adágio romano *Ubi societas, ibi jus,* ao pressupor uma absoluta correlação entre a sociedade e o direito, parece admitir que a própria sociedade começa com essa revolução. O êxtase e a pantomina não são desconhecidos neste universo, mas encontram-se, por assim dizer, desclassificados. Em situação normal só aparecem descomprometidos, destronados, digamos que domesticados, como o sugerem diversos e abundantes fenómenos, embora subalternos e inofensivos. Todavia, a sua capacidade de atracção é tão poderosa, que consegue a qualquer momento lançar uma multidão num frenesim monstruoso. A história fornece bastantes exemplos singulares e terríveis, desde as Cruzadas de crianças, na Idade Média, até à orquestrada vertigem do Congresso de Nuremberga, durante o Terceiro Reich, passando por inúmeras epidemias de acrobatas e dançarinos, de convulsionários, e de flagelantes, pelos Anabatistas de Münster no séc. XVI, pelo movimento conhecido sob o nome de *Ghost-Dance Religion* dos Sioux, no fim do séc. XIX, ainda mal adaptados ao novo estilo de vida, pelo «despertar» do País de Gales, em 1904-1905, e por muitos outros contágios imediatos, súbitos, irresistíveis, por vezes devastadores, e contrários às normas basilares das civilizações em causa[1]. Um exemplo recente e bem característico, ainda

---

[1] PH. DE FELICE reuniu quanto a este aspecto uma documentação incompleta, mas pertinente, na sua obra *Foules en délire, Extases collectives,* Paris, 1947.

que de menor amplitude, é o que nos é fornecido pelas manifestações de violência a que se entregaram os adolescentes de Estocolmo, por volta do Ano Novo de 1957, incompreensível explosão de uma loucura destruidora, muda e obstinada[1].

Estes excessos, que também são acessos, não poderiam passar a constituir a regra, nem sequer surgir como o momento e o sinal da graça, como a explosão esperada e respeitada. Possessão e mímica já não produzem senão um desvario incompreensível, passageiro e que horroriza, tal como a guerra, que creio oportuno apresentar como o equivalente do festim primitivo. O louco já não é tomado pelo desvairado intérprete de um deus que o habita. Já não se pensa que ele profetiza ou que tem o poder de curar. De comum acordo, a autoridade passa a exercer-se com calma e sensatez, e não pelo delírio. Foi preciso reabsorver a demência e a festa, e toda a prestigiosa desordem, gerada pela convulsão de um espírito ou pela efervescência de uma multidão. Por este preço, pôde a Cidade nascer e crescer, puderam os homens passar do ilusório controlo mágico do universo, fugaz, total e vão para o lento mas efectivo domínio técnico das energias naturais.

O problema está longe de estar resolvido. Continua a ignorar-se a feliz série de escolhas decisivas que a raras culturas permitiu franquear a mais estreita das portas, ganhar a mais improvável das apostas, a que opera a introdução na história, e que, simultaneamente, permite uma ambição indefinida, e graças à qual a autoridade do passado deixa de ser pura neutralização para se transformar em poder de inovação e condição de progresso. Em suma, património em vez de obsessão.

O grupo que aceita tamanho desafio, escapa ao tempo sem memória nem futuro ou limita-se a esperar o regresso cíclico e petrificante das Máscaras Criadoras, que ele próprio mimava, a intervalos fixos, numa completa e selvagem demissão da consciência. Dedica-se a uma empresa audaz e fecunda, que é linear, que não retorna periodicamente ao mesmo limiar, que experimenta e explora, que não tem fim, que é a própria aventura da civilização.

---

[1] Ver o artigo (reproduzido na p. 223 do Dossier, de Eva Freden no *Le Monde* de 5 de Janeiro de 1957. Tais manifestações estão provavelmente relacionadas com o êxito de certos filmes americanos como *Missão Arriscada* e *Fúria de Viver.*

Seria, sem dúvida, insensato concluir que, para o poder tentar, alguma vez tenha bastado recusar o ascendente do par *mimicry — ilinx* para o substituir por um universo em que o mérito e a sorte, *agôn* e *alea*, partilhariam a governação. Isso é pura especulação. Mas que essa ruptura acompanhe a revolução decisiva e que deva constar da sua descrição correcta, ainda que essa recusa provoque inicialmente efeitos imperceptíveis, não vejo como poderemos recusá-lo. Talvez achemos até que é demasiado evidente e que é escusado sublinhá-lo.

IX

REPERCUSSÕES NO MUNDO MODERNO

Se a *mimicry* e o *ilinx* constituem verdadeiramente para o homem tentações permanentes, não deve ser fácil eliminá-las da vida colectiva a ponto de aí subsistirem apenas enquanto diversões infantis ou condutas aberrantes. Por mais meticuloso que seja o descrédito da sua virtude, por mais insignificante que se diga o seu uso, por mais que se escondam ou neutralizem os seus efeitos, a máscara e a possessão correspondem apesar de tudo a instintos suficientemente ameaçadores para que seja necessário conceder-lhes algumas satisfações, decerto limitadas e inofensivas, mas, pelo menos, de grande alarido e que deixam a porta aberta aos prazeres ambíguos do mistério e do calafrio, do pânico, do assombro e do delírio.

Desencadeiam-se, assim, energias selvagens, explosivas, prestes a precipitarem-se subitamente num paroxismo perigoso. Contudo, a sua força principal provém da sua aliança: para melhor as subjugar nada melhor que separar os seus poderes e impedir a sua cumplicidade. O simulacro e a vertigem, a máscara e o êxtase estavam constantemente associados no universo íntimo e alucinado que o seu acordo por tanto tempo manteve. De ora em diante, só aparecem separados, empobrecidos e isolados, num mundo que os rejeita e que, aliás, só prospera quando consegue reprimir ou lograr a sua violência disponível.

Com efeito, numa sociedade liberta dos malefícios do par *mimicry-ilinx*, a máscara perderá forçosamente a virtude da metamorfose. Aquele que a usa já não se sente a encarnar as monstruosas forças de cujo rosto inumano se revestiu. Aqueles a quem assusta já não se deixam iludir pela irreconhecível aparição. Até a própria máscara mudou de aspecto e alterou, em grande parte, o seu objectivo. Na realidade, adquiriu um novo papel, estritamente utilitário. Instrumento de dissimulação, no caso do malfeitor que pretende esconder o seu rosto, não impõe uma presença, protege uma identidade. Aliás, para que serve uma máscara? Um lenço bastaria. A máscara é muito mais o utensílio que isola as vias respiratórias de um meio nocivo ou que assegura aos pulmões o oxigénio indispensável. Em ambos os casos, estamos longe da antiga função da máscara.

A máscara e o uniforme

Tal como Georges Buraud teve ocasião de salientar, a sociedade moderna conhece apenas duas reminiscências da máscara dos feiticeiros: a mascarilha e a grotesca máscara carnavalesca. A mascarilha, enquanto máscara reduzida ao essencial, elegante e quase abstracta, há muito que é o símbolo da festa erótica e da conspiração. Preside aos equívocos jogos da sensualidade e aos misteriosos conluios contra o poder. É o símbolo da intriga — amorosa ou política[1]. Inquieta e provoca um ligeiro arrepio. Ao mesmo tempo, ao assegurar o anonimato, abriga e protege. No baile, não se trata somente de dois desconhecidos que se abordam e que dançam. São dois seres que arvoram o signo do mistério e que estão, *a priori*, ligados por uma promessa tácita de manterem o segredo. A máscara liberta-os ostensivamente dos constrangimentos que a sociedade sobre eles faz pesar. Num mundo em que as relações sexuais são objecto de múltiplas interdições, é digno de nota o facto de a máscara — e a mascarilha, aparentando o lobo, feroz, devastador e instintivo — representar tradicionalmente o meio, e quase até a apregoada vontade, de passar dos limites.

Toda a aventura é conduzida como um jogo, isto é, em conformidade com as convenções pré-estabelecidas, num ambiente e em intervalos de tempo que a separam da vida corrente, e que a tornam, em princípio, inconsequente.

Pelas suas origens, o Carnaval é uma explosão de licenciosidade que, mais ainda que o baile de máscaras, exige o disfarce e assenta na liberdade que ele gera. As máscaras de cartão, enormes, cómicas, exageradamente coloridas, são o equivalente popular da mundana mascarilha. Desta feita, não se trata de aventuras galantes, de intrigas tramadas ou deslindadas no decorrer de uma sábia esgrima verbal, em que os parceiros alternadamente se atacam e se esquivam. São, sim, piadas grosseiras, risos provocantes, desordem, atitudes descompostas,

---

[1] Cfr. Dossier, p. 225.

gestos burlescos, permanente incitação ao tumulto, à comezaina, ao exagero de palavras, de barulho ou de movimentos. As máscaras vingam-se fugazmente do decoro e da contenção a que têm de obedecer durante o resto do ano. Aproximam-se das pessoas, fingindo meter medo. Os passantes entram no jogo, fingem ter medo ou, pelo contrário, fingem que não têm medo nenhum. Quem se zanga cai em desgraça: recusa-se a jogar, não percebe que as convenções sociais foram temporariamente substituídas por outras, destinadas precisamente a escarnecer das primeiras. Num tempo e num espaço definidos, o Carnaval permite o exagero, a violência, o cinismo e a cupidez do instinto. Mas, ao mesmo tempo, orienta-os no sentido de uma agitação desinteressada, fútil e alegre, convidando a um jogo *cómico*[1], para retomar a expressão utilizada por G. Buraud, que obviamente não pensava em *jogo.* E não se enganava. Esta última degenerescência da *mimicry* sagrada não passa de um jogo. Aliás, apresenta a maior parte das suas características. Só que, mais próxima da *paidia* que do *ludus*, permanece totalmente do lado da improvisação anárquica, da desordem e da gesticulação, ou seja, de um mero gasto de energia.

Ainda é demais, sem dúvida. A ordem e a medida em breve se impõem à própria efervescência e acaba tudo em cortejos, batalhas de flores e concursos de máscaras. As autoridades, por seu lado, logo identificam na máscara uma inesgotável fonte de violência e contentam-se em proibi-las em ocasiões em que o delírio geral tenderia, como no Rio de Janeiro, a assumir por uma dezena de dias consecutivos proporções incompatíveis com o funcionamento normal dos serviços públicos.

Numa sociedade policiada, o uniforme substitui a máscara das sociedades de vertigem. É quase o seu contrário. Em todo o caso, é o sinal de uma autoridade fundada em princípios rigorosamente opostos. A máscara destinava-se a dissimular e a horrorizar. Significa a irrupção de uma força temível e caprichosa, intermitente e excessiva, que surge para inspirar um piedoso pavor em toda uma multidão profana, bem como para castigar as imprudências e as faltas. O uniforme também é um disfarce, só que oficial, contínuo, regulamentar e que, sobretudo, deixa a cara a descoberto. Faz do indivíduo o representante e o servidor de uma regra imparcial e imutável e já não a vítima delirante de um arrebatamento contagioso. Por detrás da máscara, a transtornada cara do possesso adopta impunemente uma expressão torturada e selvagem, enquanto que o funcionário deve fazer o possível para que não leiam no seu rosto que ele não é apenas o indivíduo sensato e corajoso cujo único dever é a aplicação da lei. Talvez nada assinale tão bem, ou pelo menos, de forma tão marcante, a oposição dos dois tipos de sociedade como este eloquente contraste entre dois semblantes característicos — um que disfarça, o outro que exibe —, assumidos por aqueles que foram incumbidos de manter ordens tão antagónicas.

---

[1] [Traduzindo o francês *bouffon*.]

A festa popular

Para além do uso, aliás reduzido, da matraca e do tamborim, para além das rodas e das farândolas, o Carnaval está muito desprovido de instrumentos e de ocasiões de vertigem. Está como que desarmado, limitado apenas aos recursos (consideráveis, é certo) decorrentes do uso da máscara. O campo específico da vertigem é outro, como se uma sabedoria calculista tivesse prudentemente dissociado as forças do *ilinx* e da *mimicry*. As feiras e os parques de diversões onde, pelo contrário, o uso da máscara não é habitual, constituem os lugares de eleição onde se conjugam as origens, os engodos e os apelos da vertigem.

Estes recintos assumem as características essenciais dos campos de jogos, pois estão separados do espaço em redor através de pórticos, grinaldas, balaustradas, tabuletas luminosas, mastros, estandartes e decorações de toda a espécie, visíveis de longe e traçando a fronteira de um universo consagrado. Galgada essa fronteira, damos por nós num mundo inequivocamente mais intenso do que o da vida normal: uma afluência entusiasmada e barulhenta, uma orgia de cores e de luzes, uma agitação permanente, esgotante, embriagadora, onde as pessoas se abordam com o maior à-vontade ou tentam chamar a atenção, um tumulto que incita à indolência, à familiaridade, à bazófia e ao descaramento complacente. Tudo isto confere à animação geral um clima único. Além disso, o carácter cíclico das festas populares alia a ruptura no espaço a um corte temporal, que opõe ao decorrer monótono da existência quotidiana um tempo delirante.

A feira, o parque de diversões, vimo-lo já, aparecem como sendo o domínio específico dos aparelhos geradores de vertigem, dos mecanismos de rotação, oscilação, suspensão e queda, construídos com o intento de provocar um pânico visceral. Mas é também um domínio onde todas as categorias do jogo concorrem umas com as outras e acumulam os respectivos poderes de sedução. O tiro de espingarda ou o tiro ao arco constituem jogos de competição e de destreza na sua forma mais clássica. As barracas dos lutadores convidam a medir forças com campeões, condecorados, barrigudos, empertigados. Mais adiante, um amador lança ao longo de uma rampa, levemente inclinada no seu término, um carrinho, carregando lastros cada vez mais pesados.

As lotarias estão por todo o lado; são rodas que giram e que param para assinalar a decisão da sorte. Alternam a tensão do *agôn* com a espera ansiosa de um veredicto favorável. Faquires, cartomantes e astrólogos revelam, entretanto, o ascendente das estrelas e a configuração do futuro. Empregam métodos inéditos, garantidos pela ciência mais recente: a «radiostesia nuclear», a «psicanálise existencial». Eis assim satisfeito o prazer da *alea* e da sua alma danada, a superstição.

A *mimicry* também não falta ao encontro — os bobos, os palhaços, as bailarinas e os arlequins desfilam e andam de um lado para o outro, em busca de público. Ilustram a atracção do simulacro, o poder do travesti, de que detêm, aliás, o monopólio. A multidão, desta vez, não tem licença para se disfarçar.

No entanto, a vertigem é que dá o tom, sobretudo, se tivermos em conta a extensão, a importância e a complexidade dos engenhos que provocam a embriaguez, a intervalos regulares de três a seis minutos. Ali, são vagões a percorrer carris que desenham arcos de círculos quase perfeitos e que, antes de se endireitarem, dão a impressão de cair em queda livre, assim como os passageiros, amarrados aos respectivos assentos. Acolá, os curiosos são encerrados em gaiolas, que os balançam e os conservam de cabeça para baixo, a uma certa altura, acima da multidão. Numa terceira espécie de engenhos, a distensão súbita de molas enormes catapulta para o extremo da pista umas canoazinhas que retornam lentamente até ao mecanismo que as projectará de novo. Está tudo calculado de forma a provocar sensações profundas, um terror e um pânico fisiológicos: velocidade, queda, abanões, rotação acelerada acompanhada de subidas e descidas alternadas. E um derradeiro invento utiliza a força centrífuga. Mal o soalho desaparece, descendo alguns metros, é essa força que prende às paredes de um gigantesco cilindro corpos sem apoio, cristalizados, em várias posições, estupefactos. Lá ficam «agarrados que nem moscas», como anuncia a publicidade do local.

Estes acessos orgânicos alternam com variados sortilégios que lhes estão associados, destinados a desconcertar, a assustar, a confundir, a angustiar e a enojar, a provocar um qualquer pavor momentâneo que depressa acaba em risadas, do mesmo modo que há pouco, ao sair da máquina infernal, o abalo físico se transformava repentinamente num inefável alívio. É precisamente este o papel dos labirintos de espelhos e das exibições de figuras monstruosas e híbridas — gigantes e anões, sereias, crianças-macaco, mulheres-polvo, homens de pele tatuada com manchas escuras, como a pelagem de um leopardo. Horror suplementar: convidam-nos a tocá-los. Ali defronte, propõem-se seduções não menos ambíguas de comboios-fantasma e de castelos assombrados, onde abundam os corredores escuros, as aparições, os esqueletos, o roçar de teias de aranha e de asas de morcego, os alçapões, as correntes de ar, os uivos inumanos e tantos outros recursos, pueris também, ingénuo arsenal de horrores de pacotilha, que servem apenas para exacerbar um nervosismo condescendente e para provocar um arrepio passageiro.

Jogos de espelhos, monstros e espectros concorrem para o mesmo fim, ou seja, o da presença de um mundo fictício em pretenso contraste com a vida corrente, onde reina a fixidez das espécies e donde os demónios são banidos. Os desconcertantes reflexos que reproduzem e dispersam a imagem do corpo, a tal fauna heteróclita, os seres mistos da fábula e os aleijões do pesadelo, os enxertos de uma cirurgia amaldiçoada, o horror de flácidas apalpadelas a embriões, a população de larvas e vampiros, de autómatos e de marcianos (pois nada há de bizarro ou de inquietante que não encontre aqui o seu lugar), completam, através de uma perturbação de um outro tipo, o abalo plenamente físico com que as máquinas

de vertigem destroem por um instante a estabilidade da percepção.

Será necessário recordá-lo? Tudo continua a ser jogo, ou seja, tudo continua livre, separado, delimitado e convencionado. Primeiro a vertigem, a seguir a tontura, o terror e o mistério. Por vezes, as sensações são assustadoramente brutais, mas quer a duração quer a intensidade do atordoamento foram previamente fixadas. Quanto ao resto, ninguém ignora que a fingida fantasmagoria se destina muito mais a divertir do que a enganar verdadeiramente. Está tudo regulamentado até ao mais ínfimo pormenor, em conformidade com uma das mais conservadoras tradições. Até as próprias guloseimas que as montras das confeitarias propõem têm algo de imutável na sua natureza e na sua apresentação: *nougat*, biscoitos de anis, rebuçados de frutas embrulhados em papel de prata com medalhões pintados e franjas cintilantes, päezinhos de especiarias ornados a preceito com o nome do comprador.

Impera um prazer feito de excitação e de ilusão, de conturbação tolerada, de quedas detidas a tempo, de choques amortecidos, de colisões inofensivas. A imagem perfeita da festa popular é deste modo fornecida pelos carrinhos de choque onde, à simulação de pegar num volante (e haveria que ver a expressão séria, quase solene, de alguns condutores) se alia o prazer elementar, decorrente da *paidia* e da disputa, de ir em perseguição de outros veículos, de os atacar de lado, de lhes barrar a passagem, de provocar um número sem fim de pseudo-acidentes sem estragos nem vítimas, de fazer exactamente, e até à saturação, aquilo que, na realidade, mais proibido é pelos regulamentos.

Além disto, para os que têm idade, no autódromo fingido ou no recinto da feira, em qualquer engenho gerador de pânico, em qualquer barraquinha de horror, onde o efeito da rotação e o calafrio do medo faz aproximar os corpos, paira, de maneira difusa e insidiosa, uma outra angústia, um outro deleite, que provém da procura do parceiro sexual. Neste caso sai-se do jogo propriamente dito. E a feira compara-se então ao baile de máscaras e ao Carnaval, apresentando a mesma atmosfera propícia à aventura desejada. Contudo, há a registar uma única diferença, ainda que muito significativa: agora, a vertigem substitui a máscara.

O circo

O circo está naturalmente associado à festa popular. Trata-se de uma sociedade à parte, com os seus hábitos, o seu orgulho e as suas leis. Abrange uma gente ciosa da sua singularidade e orgulhosa do seu isolamento. Casam entre si. Os segredos de cada um dos ofícios são transmitidos de pais para filhos. Na medida do possível, as contendas são sanadas sem se apelar para a justiça mundana.

Domadores, malabaristas, amazonas, palhaços e acrobatas são, desde a mais tenra idade, submetidos a uma disciplina rigorosa. O sonho de cada um deles é o aperfeiçoamento dos seus números, cuja exactidão e minúcia devem assegurar um bom êxito e, se necessário, garantir a sua segurança.

Este mundo fechado e rigoroso constitui o lado austero da feira. A sanção derradeira, a da morte, está obrigatoriamente presente, tanto para o domador como para o acrobata. Faz parte da convenção tácita que une actores e espectadores, entrando nas regras de um jogo em que se prevê um risco total. O facto de a gente do circo recusar unanimemente a rede ou o cabo que os preservariam de uma trágica queda, é bastante eloquente. Contra a sua obstinada vontade, é necessário que sejam os poderes públicos a impor essa solução, que protege as suas vidas, mas que falseia a integridade do desafio.

A tenda não representa para o homem do circo uma simples profissão, mas, acima de tudo, um modo de vida, sem paralelo, como o que o desporto, o casino ou o palco, representam respectivamente para o campeão, o jogador ou o actor profissionais. Há que acrescentar a isso uma espécie de fatalidade hereditária e uma ruptura muito acentuada com o universo profano. Sob este ponto de vista, a vida circense não poderia nunca ser encarada como jogo. E de tal forma assim é que eu poderia tê-la omitido, se duas das suas actividades tradicionais não estivessem estreita e significativamente associadas ao *ilinx* e à *mimicry:* refiro-me ao alto voo e ao permanente guião de certas palhaçadas.

O alto voo

O desporto contribui com a função correspondente ao *agôn;* uma dada maneira de enganar a sorte contribui com a função, ou melhor, com a recusa de função que corresponde à *alea*; o teatro contribui com a função que corresponde à *mimicry.* O alto voo representa a função que corresponde ao *ilinx.* Com efeito, nele a vertigem não surge apenas como um obstáculo, uma dificuldade ou um perigo, pelo que o jogo dos trapézios se afasta do alpinismo, do recurso forçado ao pára-quedas e das profissões que obrigam o operário a trabalhar pendurado ou suspenso. No alto voo, a vertigem constitui a mola essencial das façanhas que têm exactamente por finalidade vencê-la. Um dos números consiste nomeadamente em mover-se no espaço, como se o vazio não fascinasse nem apresentasse perigo algum.

Uma existência ascética permite a obtenção dessa habilidade suprema: um regime de severas privações ou de estrita temperança, uma ginástica ininterrupta, a repetição regular dos mesmos movimentos, a aquisição de reflexos perfeitos e de um automatismo infalível. Os saltos são efectuados num estado muito próximo da hipnose. A condição necessária é assegurada por músculos flexíveis e fortes e por um autodomínio imperturbável. Mas é óbvio que o acrobata deve calcular o impulso, o tempo, a distância e a trajectória do trapézio. Só que ele vive no terror de pensar em tudo isso no momento decisivo. A atenção tem quase sempre consequências fatais, porque entorpece em vez de ajudar, num momento em que a menor das hesitações é funesta. A consciência é assassina, porque perturba a infabilidade hipnótica e compromete o funcionamento de um mecanismo cuja extrema precisão não tolera nem dúvidas nem arrependimentos. O funâmbulo só tem êxito se estiver hipnotizado pela corda, o acrobata, se estiver suficientemente seguro de si para ousar entregar-se à vertigem em vez de tentar resistir-lhe[1]. A vertigem é parte integrante da natureza, pois só a dominamos se lhe obedecermos. Estes jogos, todavia, assemelhando-se às proezas dos *voladores* mexicanos, confirmam e ilustram a natural fecundidade do *ilinx* controlado. Embora sejam disciplinas aberrantes, proezas realizadas em pura perda e sem lucro nenhum, desinteressadas, mortais e inúteis, não deixam de merecer que as reconheçamos como admirável testemunho da perseverança, da ambição e da audácia humanas.

---

[1] Y. HIRN, *op. cit.*, pp. 213-16; HUGUES LE ROUX, *Les Jeux du cirque et la vie foraine,* Paris, 1980, pp. 170-73.

Os deuses parodiantes

As facécias dos palhaços são infindáveis. Dependem do capricho e da inspiração de cada um. Entretanto, há umas de um tipo particularmente tenaz, que parecem comprovar, por seu turno, uma muito antiga e muito salutar preocupação humana, isto é, a de substituir os rituais solenes por uma contrapartida grotesca executada por um personagem ridículo. No circo, é esse o papel do «palhaço pobre». As suas vestes remendadas, descompostas, demasiado grandes ou demasiado pequenas, a sua peruca vermelha e hirsuta, contrastam com as resplandecentes lantejoulas dos «palhaços ricos» e com o barrete branco que ostentam. O «palhaço pobre» é incorrigível. Pretencioso e ao mesmo tempo desajeitado, aplica-se com ardor a imitar os camaradas, e afinal só provoca catástrofes, de que ainda por cima é ele a vítima. Os seus actos são um autêntico contrasenso. Provoca gargalhadas e apanha com baldes de água.

Ora, seja por coincidência ou por longínqua ascendência, este bobo é frequentemente mencionado na mitologia, onde representa o herói grosseiro, travesso e estúpido conforme os casos, que, aquando da criação do mundo, pelas suas defeituosas imitações dos gestos dos demiurgos, destrói a obra destes, nela introduzindo, por vezes, a semente da morte.

Os índios Navajos do Novo México celebram uma festa designada pelo nome do deus Yebitchaï, a fim de obter a cura dos doentes e a bênção dos espíritos sobre a tribo. São catorze os bailarinos mascarados que personificam as divindades e se assumem como principais actores: seis génios masculinos, seis génios femininos, o próprio Yebitchaï, o deus-que-fala e, por fim, Tonenili, o deus da Água. Este último é o «palhaço pobre» do bando. Traz uma máscara idêntica à dos génios masculinos, embora esteja vestido de forma andrajosa, e arrasta, presa à cintura, uma velha pele de raposa. Propositadamente, dança contra o ritmo para atrapalhar os outros, não parando de fazer tolices. Finge que a pele é a de uma raposa viva e simula lançar flechas na sua direcção. Acima de tudo, imita e ridiculariza as nobres atitudes de Yebitchaï. Empertiga-se, faz papel de importante. E é mesmo importante. É um dos principais deuses dos Navajos. Só que é o deus que parodia.

Entre os Zuñis, que habitam na mesma região, há dez dos seres sobrenaturais apelidados de Katsinas que ocupam um lugar à parte. São os Koyemshis. A história diz tratar-se do filho de um padre que cometeu incesto com a irmã nos tempos primordiais e de nove dos filhos resultantes dessa união proibida. São horrorosamente feios, de uma fealdade tão cómica quanto repelente. Além disso, são «como crianças»: gagos, atrasados, sem vigor sexual. Podem dedicar-se a exibições obscenas, já que, segundo se diz, «isso não tem importância, eles não passam de crianças». Cada um deles tem uma personalidade distinta, de que deriva um comportamento cómico específico, sempre o mesmo: assim,Piläschiwanni é o cobarde, não deixando de fingir que tem medo. Kalutsi está sempre sedento. Muyapona, fingindo estar convencido de que é invisível, esconde-se atrás de objectos minúsculos. Tem uma boca oval, duas bossas no sítio das orelhas, uma outra bossa na testa e dois cornos. Posuki está sempre a rir: tem uma boca vertical e várias amolgaduras na cara. Ao invés, Nabashi é triste, tem a boca e os olhos salientes e uma enorme verruga na cabeça. O grupo apresenta-se, assim, como um bando de palhaços identificáveis.

Magos e profetas, os que os encarnam e se disfarçam com máscaras horríveis e corcundas, são submetidos a jejuns rigorosos e a penitências sem fim. Por isso se considera que os que aceitam ser Koyemshis se sacrificam pelo bem comum. Tornam-se temidos, durante o tempo em que andam mascarados. Quem lhes recusar um donativo ou um favor, arrisca-se a grandes desgraças. No final do Shalako, a mais importante de todas as festas, a aldeia inteira presenteia-os com inúmeros haveres, vitualhas, roupas e notas de banco que de imediato exibem, com a maior das solenidades. Durante as cerimónias troçam dos outros deuses, organizam jogos de adivinhas, lançam piadas grosseiras, fazem mil chocarrices e escarnecem da assistência, a um censurando a avareza, comentando os infortúnios conjugais de um outro, e ridicularizando aqueloutro que se gaba de viver como os Brancos. Esta conduta é exclusivamente litúrgica.

Notável e deveras significativo, entre os Zuñis e os Navajos, quer se trate de deuses-parodiantes ou outros, é o facto de as personagens mascaradas não estarem sujeitas a crises de possessão e de não ocultarem a sua identidade. Sabe-se que são os pais ou os amigos disfarçados. Embora se respeite e tema o espírito que representam, em nenhum instante são tomados, ou se tomam, pelos próprios deuses. Confirma-o a teologia, ao contar que, outrora, os Katsinas vinham pessoalmente até junto dos homens com a finalidade de lhes assegurar a prosperidade, embora levassem sempre alguns deles — maravilhados ou contrariados — para o País da Morte. Vendo as consequências nefastas das visitas que eles desejavam fossem benfazejas, os deuses Mascarados optaram por nunca mais viajarem fisicamente até ao mundo dos vivos, mas estarem presentes entre eles em espírito, unicamente. Pediram aos Zuñis para confeccionarem máscaras idênticas às suas, prometendo-lhes que viriam habitar os simulacros que deles se fizessem. Desta maneira, o exorcismo do segredo, do mistério, do terror, do êxtase, da mímica, do torpor e da angústia, exorcismo tão poderoso, como vimos, e tão divulgado em tantas outras sociedades, encontra-se aqui atenuado. Há mascarada sem possessão, evoluindo o ritual mágico no sentido da cerimónia e do espectáculo. Decididamente, a *mimicry* triunfa sobre o *ilinx*, em vez de cumprir a missão subalterna de o introduzir.

Um pormenor concreto aumenta ainda mais a semelhança entre o «palhaço pobre» do circo e os deuses-parodiantes: de quando em vez, atiram-lhes com água e o público rompe em gargalhadas por os ver assim a escorrer, aterrorizados com o dilúvio imprevisto. No solstício de Verão, do alto dos terraços, as mulheres Zuñis atiram água aos Koyemishis, após estes terem visitado todas as casas da aldeia, e os Navajos justificam os farrapos de Tonenili dizendo que são suficientes para vestir quem vai apanhar um banho[1].

Haja filiação ou não haja, a mitologia e o circo coincidem ao revelar um aspecto particular da *mimicry*, cuja função social não pode ser contestada — a sátira. Sem dúvida que ela partilha esta caraterística com a caricatura, o epigrama e a canção, e com os bobos que, com as suas zombarias, acompanhavam os vencedores e os monarcas. Antes do mais, convém ter em consideração, neste conjunto de instituições tão díspares e tão proliferadas, mas inspiradas por um desígnio semelhante, a expressão de uma mesma necessidade de equilíbrio. Um excesso de majestade exige uma contrapartida grotesca, porque a reverência ou a piedade popular, as homenagens aos grandes, as honras devidas ao poder supremo correm seriamente o risco de transtornar quem assume o cargo ou reveste a máscara de um deus.

Os fiéis não só não admitem ficar totalmente fascinados como também julgam perigoso o delírio que pode assolar o ídolo ofuscado pela sua própria grandeza. Neste seu novo papel, a *mimicry* não é o trampolim para a vertigem, mas sim uma precaução contra ela. Se o salto decisivo e difícil, a estreita porta que dá acesso à civilização e à história (no sentido de um progresso, de um futuro) coincide com a substituição, enquanto fundamentos da vida colectiva, das normas da *alea* e do *agôn* pelos atractivos da *mimicry* e do *ilinx*, então convirá decerto investigar graças a que misteriosa e quase improvável felicidade é que determinadas sociedades conseguiram quebrar o círculo infernal em que a aliança do simulacro e da vertigem as encerrava.

É evidente que há mais do que uma via que protege o homem do temível fascínio. Vimos, na Lacedemónia, o feiticeiro tornar-se legislador e pedagogo, o bando mascarado de homens-lobo evoluir para uma polícia política e a agitação febril converter-se, um belo dia, em instituição. Neste caso, é outra a saída que vemos despontar, mais fecunda e mais propícia ao desenvolvimento da graça, da liberdade e da invenção, orientada para o equilíbrio, o desinteresse e a ironia, e não para a consecução de uma dominação implacável, e talvez igualmente vertiginosa. No termo da evolução, não é de excluir que nos apercebamos subitamente de que, nalguns casos, autênticos casos privilegiados, a primeira brecha destinada, após mil vicissitudes, a destruir a poderosa união do simulacro e da vertigem foi precisamente essa estranha inovação, quase imperceptível, aparentemente absurda, indiscutivelmente sacrílega: a introdução no grupo de máscaras divinas de personagens de nível e autoridade equivalentes, encarregues de parodiar as suas sedutoras mímicas, de temperar, pelo riso aquilo que, sem esse antídoto, conduziria fatalmente ao transe e à hipnose.

---

[1] Para descrição dos ritos Navajos e Zuñis segui a descrição de Jean Cazenave, *Les Dieux dansent à Cibola*, Paris, 1957, pp. 73-5, 119, 168-73, 196-200.

COMPLEMENTOS

I

IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DE AZAR

Até mesmo numa civilização de cariz industrial, baseada no valor do trabalho, o gosto pelos jogos de azar permanece perfeitamente vincado, já que eles sugerem a forma exactamente oposta de ganhar dinheiro, ou, segundo a fórmula de Th. Ribot, «o fascínio de adquirir de uma vez só, sem custo, num instante». Daí, a permanente sedução das lotarias, dos casinos, das apostas mútuas nas corridas de cavalos ou nos desafios de futebol. A paciência e o esforço, que proporcionam um lucro pequeno, mas seguro, são substituídos pela miragem de uma fortuna instantânea, a possibilidade súbita do ócio, da riqueza e do luxo. Para a multidão que trabalha penosamente sem acrescentar algo de visível a um bem-estar muito relativo, a oportunidade do grande prémio aparece como a única forma de um dia poder sair de uma condição humilhante e miserável. O jogo escarnece do trabalho e representa uma solicitação rival que, pelo menos nalguns casos, assume importância bastante para determinar em parte o estilo de vida de toda uma sociedade.

Considerações deste tipo, ainda que levem a atribuir ocasionalmente aos jogos de azar uma função económica ou social, não provam a sua fecundidade cultural. Supõe-se que eles desenvolvem a preguiça, o fatalismo e a superstição. Admite-se que o estudo das suas leis tenha contribuído para a origem do cálculo de probabilidades, da topologia e da teoria dos jogos estratégicos. Mas ninguém supõe que sejam capazes de fornecer o modelo de uma representação do mundo ou de esboçar, mesmo às cegas, uma espécie de embrionário saber enciclopédico. No entanto, o fatalismo e o determinismo rígido, na medida em que negam o livre-arbítrio e a responsabilidade, encaram o universo inteiro como uma gigantesca lotaria generalizada, obrigatória e incessante, em que cada quinhão — inevitável — dá apenas a possibilidade, isto é, a necessidade de participar na seguinte e assim por diante, até ao infi-

I

IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DE AZAR

Até mesmo numa civilização de cariz industrial, baseada no valor do trabalho, o gosto pelos jogos de azar permanece perfeitamente vincado, já que eles sugerem a forma exactamente oposta de ganhar dinheiro, ou, segundo a fórmula de Th. Ribot, «o fascínio de adquirir de uma vez só, sem custo, num instante». Daí, a permanente sedução das lotarias, dos casinos, das apostas mútuas nas corridas de cavalos ou nos desafios de futebol. A paciência e o esforço, que proporcionam um lucro pequeno, mas seguro, são substituídos pela miragem de uma fortuna instantânea, a possibilidade súbita do ócio, da riqueza e do luxo. Para a multidão que trabalha penosamente sem acrescentar algo de visível a um bem-estar muito relativo, a oportunidade do grande prémio aparece como a única forma de um dia poder sair de uma condição humilhante e miserável. O jogo escarnece do trabalho e representa uma solicitação rival que, pelo menos nalguns casos, assume importância bastante para determinar em parte o estilo de vida de toda uma sociedade.

Considerações deste tipo, ainda que levem a atribuir ocasionalmente aos jogos de azar uma função económica ou social, não provam a sua fecundidade cultural. Suspeita-se que eles desenvolvam a preguiça, o fatalismo e a superstição. Admite-se que o estudo das suas leis tenha contribuído para a origem do cálculo de probabilidades, da topologia e da teoria dos jogos estratégicos. Mas ninguém supõe que sejam capazes de fornecer o modelo de uma representação do mundo ou de ordenar, mesmo às cegas, uma espécie de embrionário saber enciclopédico. No entanto, o fatalismo e o determinismo rígido, na medida em que negam o livre-arbítrio e a responsabilidade, encaram o universo inteiro como uma gigantesca lotaria generalizada, obrigatória e incessante, em que cada quinhão — inevitável — dá apenas a possibilidade, isto é, a necessidade de participar na tiragem seguinte e assim por diante, até ao infinito[1]. Além disso, em populações relativamente ociosas, onde o trabalho está longe de absorver a energia disponível e não determina a totalidade da vida quotidiana, os jogos de azar adquirem com frequência uma relevância cultural inesperada, que influencia igualmente a arte, a ética, a economia e até o saber.

Chego mesmo a pensar se tal fenómeno não será característico das sociedades intermediárias que deixaram de ser governadas pelas forças conjuntas da máscara e da possessão ou, se o preferirem, da pantomina e do êxtase, e que não acederam ainda a uma vida colectiva alicerçada nas instituições em que a concorrência regulamentada e a competição organizada desempenham papel vital. Em particular, acontece haver populações arrancadas bruscamente ao império do simulacro e do transe através do contacto ou da dominação por povos que, desde há muito, mercê de uma lenta e custosa evolução, se foram libertando da hipoteca infernal. As populações que vergam ante leis inéditas não estão, de todo, preparadas para as adoptar. O salto é demasiado repentino. Nestas ocasiões, não é o *agôn*, mas sim a *alea*, que impõe o seu estilo próprio na sociedade em mutação. Depender da decisão da sorte agrada à indolência e à impaciência destes seres cujos valores fundamentais deixaram de ter direito de cidadania. Melhor dizendo, por intermédio da superstição e das feitiçarias que asseguram a sorte e o favor das Forças, esta indiscutível e simples norma liga-os às suas tradições e restitui-os em parte, ao seu mundo original.

Por isso, nestas condições, os jogos de azar adquirem subitamente, uma relevância inesperada. Têm tendência para substituir o trabalho, ainda que o clima seja pouco propício e a necessidade de se alimentarem, vestirem e abrigarem não obrigue, como sucede noutros casos, o mais desprovido a exercer uma actividade regular. Uma multidão oscilante não é muito exigente ao nível das suas necessidades. Vive o dia a dia, sob a tutela de uma administração de que não faz parte. Em lugar de se submeter à disciplina de um labor monótono e repugnante, prefere dedicar-se ao jogo. Este acaba por dominar as crenças e o saber, os hábitos e as ambições dessa gente indolente e apaixonada, que deixou de ter a incumbência de se governar e para quem continua a ser extremamente difícil agregar-se a uma sociedade diferente, à margem da qual lhe é permitido vegetar, como eternas crianças.

Descreverei brevemente alguns exemplos dessa singular prosperidade dos jogos de azar, quando se transformam em hábito, regra e segunda natureza. Influenciam o estilo de uma população inteira, pois parece que ninguém resiste ao contágio. Começarei por um episódio em que não há mistura de povos e em que a cultura considerada continua impregnada de valores ancestrais. Existe um jogo de dados bastante divulgado ao sul dos Camarões e ao norte do Gabão. Joga-se com dados talhados à faca a partir das sementes, duras como ossos, de uma árvore que dá um óleo mais apreciado que o óleo de palma (*Baillonella Toxisperma Pierre*, sin. *Mimusops Djave*). Os dados têm apenas duas faces. Numa delas é talhado um símbolo cuja força deverá vencer a dos emblemas rivais.

Esses emblemas são numerosos e variados, constituindo uma espécie de enciclopédia pela imagem. Uns representam personagens, ora imóveis, numa postura hierática, ora vivendo um drama, ora entregues às múltiplas ocupações da vida quotidiana: uma criança ensinando um papagaio a falar, uma mulher a apanhar um pássaro para o jantar, um homem a ser atacado por uma serpente, um outro a carregar a arma, três mulheres trabalhando no campo, etc. Esculpidos noutros dados, há ideogramas representando diversas plantas, os orgãos genitais femininos, o céu nocturno com a Lua e as estrelas. Os animais — mamíferos, aves, répteis, peixes e insectos — estão abundantemente reproduzidos. Uma última série de relevos alude aos objectos cobiçados pelo jogador: machados, espingardas, espelhos, tambores, relógios ou máscaras de dança.

Tais dados armoriados são também amuletos que têm o poder de auxiliar o seu proprietário a realizar os seus mais ínfimos desejos. Geralmente, este não os guarda em casa, esconde-os nos bosques, pendurados numa árvore, dentro de um saco. Quando é necessário, constituem o material simbólico e o veículo de uma linguagem convencionada.

No que respeita ao jogo propriamente dito, ele é o mais simples possível. No essencial é semelhante ao «cara ou coroa». Cada jogador faz uma aposta igual — a sorte decide-se por intermédio dos sete pedaços de cabaça atirados juntamente com os dados. Se os fragmentos da cabaça caem em menor número do lado da cara, a aposta é ganha pelos jogadores cujos dados mostram também a cara (e vice-versa). Este jogo provocou um entusiasmo tal que as autoridades tiveram de o proibir, uma vez que estava na origem de gravíssimas desordens: os maridos davam as mulheres como caução, os chefes apostavam as suas comendas, as rixas eram frequentes e até eclodiam guerras entre clãs, em consequência de partidas disputadas de forma demasiado intensa[1].

---

[1] É o que realça a parábola de Jorge Luis Borges, intitulada *La Loterie de Babylone,* (in *Fictions*, tradução francesa, Paris, 1951, pp. 82-93).

Trata-se de um jogo rudimentar, sem combinatórias nem transferências de apostas. No entanto, compreende-se claramente até que ponto são importantes tais repercussões na cultura e na vida colectiva onde ele está em voga. Salvaguardadas as devidas distâncias, a riqueza simbólica e enciclopédica dos emblemas é comparável à dos capitéis romanos. Pelo menos, cumpre uma função análoga. E, além do mais, deriva da necessidade de esculpir de forma diferente uma face de cada um dos dados, constituindo uma arte de relevo que pode perfeitamente ser considerada como a principal expressão das tribos dessa região no domínio das artes plásticas. Também não é indiferente que esteja aliada aos dados uma virtude mágica, que os coloca em estreita ligação com as crenças e as preocupações dos seus detentores. E convirá sobremaneira insistir nos estragos provocados pela paixão do jogo e que parecem ter algumas vezes assumido as proporções de um desastre.

As características apontadas não são meramente episódicas. Encontramo-las ao nível dos jogos de azar muito mais complexos que, nas sociedades mistas, exercem uma atracção idêntica e geram efeitos que também são de temer.

Exemplo notório é o fornecido pelo êxito da «Charada chinesa» *(Rifa Chiffà)* em Cuba. Esta lotaria, «incurável cancro da economia popular», segundo a expressão de Lydia

---

[1] SIMONE DELAROZIÈRE e GERTRUDE LUC, «Une forme peu connue de l'expression artistique africaine: l'Abbia», *Etudes camerounaises*, n.os 49-50, Setembro/Dezembro 1955, pp. 3-52. De forma idêntica, no Sudão, na região do S'onrai, onde os *kauris*, conchas pequenas, servem quer de moedas, quer de dados, cada jogador lança quatro e, se caírem todos do mesmo lado, ganha 2500. Aposta-se a fortuna, as terras, as esposas. Cfr. A. PROST, «Jeux et jouets», *Le Monde noir* (n.os 8-9 de *Présence africaine)*, p. 245.

Cabrera, joga-se com uma figura de chinês dividida em trinta e seis sectores, aos quais está adstrito um igual número de símbolos, seres humanos, animais ou alegorias diversas: o cavalo, a borboleta, o marinheiro, a freira, a tartaruga, o caracol, o morto, o navio a vapor, a pedra preciosa (que pode ser interpretada como uma mulher bonita), o camarão (que também representa o sexo masculino), a cabra (que ora representa um negócio sujo, ora representa o orgão sexual feminino), o macaco, a aranha, o cachimbo, etc.[1]. A banca dispõe de uma série equivalente de vinhetas em cartão ou em madeira. Tira ou manda tirar uma, à sorte, que logo embrulha num pedaço de pano e mostra a todos os jogadores. A esta operação chama-se «enforcar o animal». Em seguida, procede à venda dos bilhetes, cada um com o símbolo chinês, designando esta ou aquela figura. Entretanto, um grupo de comparsas anda pelas ruas anotando as apostas. À hora estabelecida, destapa-se o emblema embrulhado, e entrega-se aos vencedores o montante da sua aposta multiplicado por trinta. A banca entrega dez por cento dos lucros aos seus agentes.

O jogo constitui claramente uma variante mais colorida da roleta. Mas enquanto que na roleta todas as combinações entre os diferentes números são possíveis, os símbolos da *Rifa Chiffà* são associados de acordo com misteriosas afinidades. Com efeito, cada um deles possui, ou não, um ou vários companheiros e criados. Exemplificando: o cavalo tem por companheira a pedra preciosa e o pavão por criado, o peixe grande tem por companheiro o elefante e por criada a aranha. A borboleta não tem companheiro, mas a tartaruga é a sua criada. Inversamente, o camarão tem o veado por companheiro e não tem criado. O veado tem três companheiros: o camarão, o bode e a aranha, mas não tem criados, etc. É, naturalmente, de toda a conveniência jogar alternadamente o símbolo escolhido, o companheiro e o respectivo criado.

Além disso, as trinta e seis insígnias da lotaria estão agrupadas em sete séries (*quadrillas*) desiguais: os negociantes, os elefantes, os bêbados, os párocos, os mendigos, os cavaleiros e as mulheres. Os princípios que presidiram à divisão surgem novamente em termos pouco claros: a série dos curas é formada, por exemplo, pelo peixe grande, pela tartaruga, pelo cachimbo, pela eiró, pelo galo, pela freira e pelo gato; a dos bêbados, pelo morto, pelo caracol, pelo pavão e pelo peixe pequeno. O universo do jogo é regido por esta insólita classificação. No início de cada partida, depois de ter «enforcado o animal», a banca diz uma adivinha (*charada*) com vista a orientar (ou desorientar) os participantes. Trata-se normalmente de uma frase com uma solução dúbia, do género: «Vai um homem a cavalo muito devagar. Não é parvo, mas está bêbado e junto do seu companheiro ganha imenso dinheiro.»[1] O jogador pensa se deve apostar na série dos bêbados ou na dos cavaleiros. Poderá também apostar no animal dominante numa ou noutra. Mas talvez seja outra palavra proferida de forma menos clara que dá a solução da charada.

---

[1] Podem encontrar-se os mesmos símbolos num jogo de cartas utilizado no México para os jogos a dinheiro e cujo princípio se assemelha ao do loto.

Noutra circunstância, o banqueiro declara: «Vou dar-vos uma ajuda. O elefante mata o porco. O tigre apresenta-o. O veado vai vendê-lo e é o veado quem fica com o embrulho.» Um velho jogador responde que basta reflectir um pouco: «O sapo é o feiticeiro. O veado é o aprendiz de feiticeiro. Leva o embrulho maléfico. Este contém o bruxedo que um inimigo fez contra alguém. Neste caso, o tigre está contra o elefante. O veado *sai* com o embrulho. Vai levá-lo onde o feiticeiro lhe recomendou. É óbvio, não é? Bonita tirada! Ganha-se com o 31, com o veado, porque o veado sai a correr.»

O jogo é de origem chinesa[2]. Na China, uma alusão enigmática aos textos tradicionais consistia numa charada. Depois dos lances, e baseando-se em citações, havia um erudito com a missão de fundamentar a verdadeira solução. Em Cuba, para a correcta interpretação das charadas, exige-se o conhecimento das várias crenças dos Negros. A banca anuncia: «Um pássaro deu uma bicada e foi-se.» Não há nada que seja mais transparente: os mortos voam; a alma de um defunto é comparável a um pássaro, uma vez que se pode introduzir onde quer sob a forma de uma coruja; existem almas penadas, cobiçosas e odientas. «Dá uma bicada e vai-se embora», quer dizer, causa

---

[1] RAFAEL ROCHE, *La Policia y sus misterios en Cuba*, Havana, 1914 (pp. 287-93).

[2] É sabido que a cidade de Havana é, juntamente com a de São Francisco, um dos mais importantes aglomerados chineses fora da China.

a morte inesperada de um ser vivo que de tal não suspeitava. Convirá então jogar no oito, o morto.

O «cão que morde tudo» simboliza a língua, que provoca e calunia; a «luz que tudo alumia» é o 11, o galo que canta ao romper do dia; o «rei que tudo pode», o 2, a borboleta que representa igualmente o dinheiro; o «palhaço que se pinta em segredo», o 8, que é o morto que se cobre com um pano branco. Desta vez, a explicação só é válida para os profanos. Na verdade, trata-se do iniciado (*ñampe ou ñañigo muerto);* o padre, no decorrer de uma cerimónia secreta, traça-lhe com um giz branco uns sinais na cara, nas mãos, no peito, nos braços e nas pernas[1].

Uma complicada interpretação dos sonhos também ajuda a prever o número certo. Com ela se operam combinações infinitas, estando os dados da experiência repartidos por entre os números fatídicos, que podem ir até 100, graças a um livro guardado na banca da Charada e que pode ser consultado pelo telefone. Esse repertório de ortodoxas correspondências dá origem a uma linguagem simbólica considerada «muito útil para penetrar nos mistérios da vida». Em todo o caso, é frequente a imagem acabar por substituir o número. Em casa do tio de sua mulher, Alejo Carpentier observa um rapazinho negro fazendo uma adição: 2 + 9 + 4 + 8 + 3 + 5 = 31. O rapaz não enuncia os números, mas diz: «Borboleta mais elefante, mais gato, mais morto, mais marinheiro e mais freira dá veado». De modo idêntico, para indicar que 12 a dividir por 2 é igual a 6, diz: «Prostituta por borboleta dá tartaruga». Os signos e as concordâncias do jogo projectam-se na totalidade do saber.

A Charada chinesa está muito divulgada, embora tivesse sido proibida pelo artigo 355 do Código Penal de Cuba. Desde 1879 que numerosos protestos se ergueram contra o seu carácter nefasto. São sobretudo os operários que nela arriscam o pouco dinheiro que possuem e que, como diz um autor, perdem ao jogo até o pão dos seus. Não é que sejam obrigados a jogar muito, mas jogam sem parar, e isso porque se «enforca o animal» umas quatro a seis vezes por dia. Trata-se de um jogo em que a fraude é relativamente fácil. Como o banqueiro conhece o rol das apostas, nada o impede, mesmo sendo muito pouco hábil, de trocar, no preciso momento de o destapar, o símbolo em que as apostas se foram perigosamente acumulando, por um outro, até então completamente desprezado[1].

---

[1] De acordo com informações veiculadas por Lydia Cabrera.

Mesmo assim, honestos ou desonestos, os banqueiros têm a fama de fazerem fortuna rapidamente. No século passado, diz-se que chegavam a ganhar quarenta mil pesos por dia. Um deles teria regressado à sua terra com um capital de duzentos mil pesos em ouro. Hoje em dia supõe-se que haja em Havana cinco grandes organizações de Charada e, das pequenas, para cima de uma dúzia. As apostas ultrapassam os cem mil dólares diários[2].

Na vizinha ilha de Porto Rico, o *Planning Board* avaliou, em 1957, as quantias investidas nos diversos jogos em cerca de cem milhões de dólares por ano, ou seja, metade do orçamento da ilha, dos quais setenta e cinco milhões eram referentes aos jogos legalizados (lotaria nacional, lutas de galos, corridas de cavalos, roleta, etc.). O Relatório declara de forma bem explícita: «Quando o jogo atinge tais proporções, constitui, incontestavelmente, um sério problema social [...] Arruína a poupança dos particulares, paralisa os negócios e encoraja a população a confiar mais em ganhos aleatórios do que no trabalho produtivo.» Compreendendo o alcance de tais conclusões, o governador Luiz Muñoz Marin decidiu reforçar a legislação sobre os jogos, com vista a que dentro dos próximos dez anos eles assumam proporções menos desastrosas para a economia nacional[3].

No Brasil, o *Jogo do Bicho*, ou jogo dos animais, apresenta as mesmas características que a Charada chinesa em Cuba — lotaria semiclandestina com símbolos e combinações variadas, uma enorme organização, apostas quotidianas absorvendo uma parte importante do pouco dinheiro de que as camadas inferiores da população dispõem. O jogo brasileiro tem a vantagem de mostrar claramente as relações entre a *alea* e a superstição. Por outro lado, tem consequências tão relevantes na esfera económica que suponho dever retomar aqui a descrição por mim efectuada numa outra ocasião e com uma outra intenção.

«Na sua forma actual, este jogo remonta ao ano de 1880. A origem é atribuída ao hábito que o barão de Drummond tinha de todas as semanas afixar à entrada do jardim zoológico a efígie de um animal qualquer. O público era então convidado a adivinhar qual deles seria escolhido em cada um dos dias. Assim nasceu uma aposta mútua que se foi desenvolvendo e que foi associando de forma duradoira as figuras animais dos cartazes à série dos números. O jogo foi em breve convertido numa forma de aposta sobre os números vencedores na lotaria federal, análoga à *quiniela* dos países vizinhos. Os cem primeiros números foram divididos em grupos de quatro e atribuídos a vinte e cinco animais mais ou menos escalonados por ordem alfabética, desde a *águia* (números 01 a 04) até à vaca (números 97 a 00). A partir de então, o jogo não tem vindo a sofrer alterações apreciáveis.

«As combinações são em número infinito. Joga-se na unidade, na dezena, na centena ou no milhar, isto é, no último, ou nos dois, três ou quatro últimos algarismos do número que nesse dia foi o prémio da lotaria. (Desde que a lotaria federal deixou de ser diária para passar a semanal, nos outros dias procede-se à extracção de uma falsa lotaria, exclusivamente teórica, sem bilhetes nem prémios, que apenas serve para desempatar os jogadores do *Bicho*). Pode-se além disso jogar simultaneamente em vários animais, ou seja, não apostando só no próprio número mas num número qualquer formado pelos mesmos algarismos. Por exemplo, jogar no 327 *invertido* significa que se ganha na mesma com o 372, 273, 237, 723, e 732. É fácil imaginar como o cálculo dos ganhos, sempre rigorosamente proporcional ao que se arrisca, não é tarefa pacífica. Por essa razão, o conhecimento aprofundado das leis da aritmética foi-se espalhando pela população, e de tal maneira que um indivíduo que mal saiba ler e escrever resolve com a maior das seguranças e com uma rapidez desconcertante uns tantos problemas que já exigiriam a cuidada atenção de um matemático pouco industriado neste tipo de operações.

«*O Jogo do Bicho*, aliás, não se limita a favorecer a prática corrente da matemática. Mais do que isso, favorece a superstição pois, na verdade, está associado a um sistema de oniromancia que possui os seus códigos, os seus clássicos e os seus intérpretes devidamente qualificados. São os sonhos que aconselham o jogador quanto ao animal que deve eleger, se bem que nem sempre seja aconselhável apostar no animal com que se sonhou. Antes do mais, deve-se folhear um manual especializado, uma interpretação dos sonhos, geralmente intitulado *Interpretação dos sonhos para o Jogo do Bicho.* Aí são ensinadas as correspondências mais vulgares — quem sonhar com uma vaca voadora deve jogar Águia, e não Vaca; quem sonhar com um gato a cair do telhado, deve jogar na Borboleta (porque um verdadeiro gato nunca cai de um telhado); quem sonhar com um pau jogará na Cobra (que mais parece um pau); quem em sonhos, vir um cão raivoso deve jogar no Leão (que é tão feroz como ele), etc. Mas nem sempre a relação é clara — quem sonhar com um morto deve jogar no Elefante. Por vezes a relação provém das sátiras populares — quem sonha com um Português jogará no Burro. Os mais escrupulosos não se contentam com uma equivalência automática e consultam adivinhos ou pitonisas que, aplicando os seus dotes e a sua sabedoria ao caso particular que lhes é apresentado, sabem proferir oráculos infalíveis.

---

[1] RAFAEL ROCHE, *op. cit.*, p. 293.

[2] De acordo com informações prestadas por Alejo Carpentier e com documentação por ele fornecida.

[3] *New York Times*, 6 de Outubro de 1957.

«É frequente omitirem-se os animais: o sonho fornece directamente o número desejado. Um indivíduo sonha com um dos seus amigos e joga no respectivo número de telefone; se assiste a um acidente na estrada, joga na matrícula do carro que bateu, na do agente da polícia que interveio ou numa combinação de ambos. A rima e o ritmo são tão importantes como os sinais do acaso. A propósito, e recordando uma anedota, há um padre que, ao dar a absolvição a um moribundo, pronuncia as palavras habituais: «Jesus, Maria, José». O moribundo levanta-se e responde: «Águia, Avestruz, Jacaré», animais do *bicho* cuja sequência, em português, imita vagamente a primeira. Seria fácil multiplicar os exemplos até ao infinito. Geralmente, emprega-se todo o tipo de adivinhação. Se uma criada deixa cair uma jarra e a água se espalha pelo chão, interpreta a forma da poça em função das suas semelhanças com um dos animais do jogo. A habilidade em descobrir as relações mais pertinentes é tida por um dom precioso. Mais do que um brasileiro refere, entre as suas amizades, casos em que um criado, pelo facto de se ter tornado indispensável aos patrões pelo seu

jeito em acertar nas combinações do *bicho* ou pela sua arte nos presságios, acabou por ditar a lei na própria casa[1].

«Teoricamente, o jogo dos animais está proibido em todos os Estados do Brasil, embora seja na prática mais ou menos tolerado segundo o temperamento ou o interesse do governador do Estado e, no seio de um mesmo Estado, segundo os caprichos ou a política dos dirigentes locais, principalmente do chefe da polícia. Seja como for, perseguido com indolência ou protegido às ocultas, conserva o seu sabor de fruto proibido e a sua organização continua clandestina, mesmo quando essa discrição não é justificada pela atitude das autoridades competentes. O que é mais notável ainda é que a consciência popular, que não pára de dedicar o seu tempo a este jogo, parece, todavia, considerá-lo um pecado, sem dúvida um pecado venial e um vício imperdoável, idêntico ao do tabaco, por exemplo; embora se dedique a ele, a consciência popular persiste confusamente em considerá-lo como uma actividade censurável. Os políticos, que participam amiúde na sua organização, e que dele se servem ou com ele lucram, não deixam de o difamar nos seus discursos. O exército, de tendências moralistas e onde ainda está viva a influência de Augusto Comte e do positivismo, vê o *bicho* com maus olhos. Aquando da realização de *macumbas,* sessões de possessão por espíritos muito estimadas pela população negra, assim como nos também poderosos e espalhados círculos espíritas, os que interrogam os convulsionários ou as mesas de pé-de-galo acerca de prognósticos para o *bicho* são imediatamente expulsos. De um extremo ao outro do universo espiritual brasileiro, a condenação é geral.

«A situação eminentemente precária do jogo dos animais, a reprovação difusa de que continuam a ser alvo por parte dos que por ele se sentem fascinados, e sobretudo o facto de não poder ser oficialmente reconhecido, têm uma consequência inerente que surpreende a própria clientela: é a escrupulosa honestidade dos angariadores de apostas. Nunca nenhum deles teve o menor dos deslizes na sua actuação. Com excepção dos jogadores ricos, que dão as instruções pelo telefone, todos os restantes, à esquina de uma rua, enfiam na mão de um recebedor um papel dobrado onde consta o montante, às vezes elevado, da aposta, a indicação da combinação em que se pretende jogar e um nome falso, escolhido para a ocasião. O recebedor passa o papel a um colega, este passa-o a um terceiro, a fim de que, em situação de alerta, a polícia nada encontre ao revistar o indivíduo que surpreendeu em flagrante delito. À noite, ou no dia seguinte, cada um dos premiados acorre ao local combinado e diz o nome de que se serviu ao efectuar a aposta. E logo o recebedor, agora transformado em pagador, lhe entrega discretamente o envelope correspondente a esse nome, contendo a quantia devida ao feliz contemplado.

---

[1] Pode adiantar-se que os criados, sendo quase exclusivamente negros ou mulatos, são os intermediários naturais entre os feiticeiros e os sacerdotes dos cultos africanos e aqueles que, acreditando plenamente na eficácia dos seus dons, se recusam, por respeito pela condição humana, a entrar em contacto com eles.

«O jogador não poderia exercer represálias sobre o *bicheiro* desonesto, mesmo que encontrasse algum. Só que não os há. É espantoso e admirável o facto de haver mais honestidade neste obscuro jogo, em que tentadoras somas passam sem parar por mãos miseráveis, do que a outros níveis, aos quais os brasileiros apontam um lamentável desmazelo nos costumes. No entanto, a causa parece ser clara. É que se não houver confiança, semelhante negócio não durará muito. Mal ela seja prejudicada vai tudo por água abaixo. Justamente porque onde não pode haver controlo nem reclamações, a boa fé não constitui um luxo, mas sim uma necessidade.

«De acordo com as previsões mais modestas, sessenta a setenta por cento da população do Brasil joga no *bicho*, dedicando-lhe por dia cerca de um centésimo da sua remuneração mensal, de tal maneira que, no fim do mês, *se nunca tiver ganho*, deu já cabo de pelo menos trinta por cento desse mesmo salário. E isto no que diz respeito a um jogador mediano porque, no caso de um jogador inveterado, a proporção é largamente ultrapassada. Nestes casos extremos, o jogador reserva para o jogo a quase totalidade daquilo que aufere, enquanto para o resto vive como parasita ou recorrendo pura e simplesmente à mendicidade.

«Apesar da proibição legal que sobre ele pesa, seria escusado admirarmo-nos, com o facto de o jogo dos animais representar uma força ou um recurso que os poderes públicos são forçados a ter em consideração. Uma vez, os presos políticos reivindicaram o direito a jogar no *bicho* na própria penitenciária onde estavam detidos. E conseguiram! O Departamento

de Assistência Social do Estado de São Paulo, criado em 1931 e sem orçamento atribuído, funcionou durante muito tempo unicamente graças aos donativos provenientes dos chefes locais do *bicho*. Estes subsídios bastavam para a manutenção de um numeroso pessoal e para responder aos incessantes pedidos dos mais necessitados. A organização do jogo está muito hierarquizada — os que o encabeçam usufruem de enormes lucros e geralmente não se fazem rogados para financiar, sem distinção de partido, os políticos de quem esperam, como contrapartida, uma atitude complacente face à sua actividade.

«Por mais importantes que se considerem as consequências morais, culturais e até políticas do jogo dos animais, o que mais importa realçar é o seu significado económico. Obrigando-a a *circular demasiado depressa*, praticamente imobiliza uma fatia apreciável do numerário disponível, que não é, assim, utilizado no desenvolvimento económico da nação ou na melhoria do nível de vida dos seus habitantes. O dinheiro gasto no jogo não serve para comprar nenhuma peça de mobiliário nem para incrementar a agricultura, o comércio ou a indústria do país. É usado para perder e é retirado da circulação normal para uma circulação constante, rápida e em circuito fechado, uma vez que os lucros raramente escapam a este ciclo infernal. São recolocados em jogo à excepção, se for necessário, de uma parte que será para pagar as despesas a ter com um inocente festim. Só os lucros dos banqueiros e dos organizadores do *bicho* ameaçam regressar ao circuito da economia geral. E é caso para se admitir que isso não sucede da forma mais rentável para essa economia. Entretanto, um afluxo contínuo de dinheiro fresco mantém ou aumenta o total das quantias arriscadas e reduz, paralelamente, as alternativas de poupança e de investimento.»[1]

Em determinadas condições, constata-se que os jogos de azar possuem a importância cultural de que os jogos de competição detêm, normalmente, o monopólio. Mesmo em sociedades onde é suposto o mérito reinar sem partilha, as seduções da sorte, como vimos atrás, nem por isso se fazem sentir menos. Se bem que alvo de desconfiança, mantêm, no entanto, um papel notável, embora mais espectacular do que decisivo. Mas no plano dos jogos, a *alea,* em concorrência com o *agôn,* e muitas vezes com ele associada, comanda um imenso rol de manifestações, equilibra a Volta à França com a Lotaria Nacional, constrói casinos tal como o desporto constrói estádios, dá origem a associações e a clubes, franco-maçonarias de iniciados e de devotos, mantém uma imprensa especializada e fomenta investimentos de relevo.

---

[1] ROGER CAILLOIS, *Instincts et société*, Paris, 1964, cap. V, «L'Usage des richesses», pp. 130-51.

A bem dizer, há uma estranha simetria que vai tomando forma: enquanto o desporto é normalmente objecto de comparticipações governamentais, os jogos de azar, e na medida em que o Estado os controla, contribuem para encher os respectivos cofres. Por vezes, são até os jogos a principal fonte de receitas. Ainda que condenada, censurada e menosprezada, a sorte conserva, assim, direito de cidadania nas sociedades mais racionais e administrativas, exactamente aquelas que mais afastadas estão dos prestígios conjuntos do simulacro e da vertigem. A razão salta à vista.

Vertigem e simulacro são absolutamente rebeldes, por natureza, a toda a espécie de código, medição ou organização. A *alea,* muito pelo contrário, tal como o *agôn,* requer cálculo e regra. Mas a sua solidariedade essencial em nada impede a sua concorrência. Os princípios que representam, por serem rigorosamente opostos, não poderiam tender para uma exclusão mútua. O trabalho é evidentemente incompatível com a esfera passiva da sorte, bem como o favor injusto da fortuna é incompatível com as legítimas reivindicações do esforço e do mérito. O abandono do simulacro e da vertigem, da máscara e do êxtase nunca representou mais do que a alternativa a um universo encantatório e o acesso ao mundo racional da justiça distributiva. Deixa alguns problemas por resolver.

Numa tal situação, o *agôn* e a *alea* representam, sem dúvida, os princípios contraditórios, mas complementares, do novo tipo de sociedade. Ainda será preciso muito para que cumpram uma função idêntica, reconhecida como indispensável e ideal, quer num quer no outro caso. O *agôn,* princípio da rivalidade justa e da emulação fecunda, é o único considerado como um valor. O edifício social, no seu todo, baseia-se nele. O progresso consiste em incrementá-lo e em melhorar-lhe as condições, isto é, no fundo em eliminar cada vez mais a *alea*. De facto, a *alea* surge como sendo a resistência oposta pela natureza à perfeita equidade das instituições humanas desejáveis.

E, continuando, a sorte não é somente a forma gritante da injustiça, do êxito gratuito e imerecido; é também a ridicularização do trabalho persistente e activo, da poupança e das privações aceites a pensar no futuro, em suma, de todas as virtudes inerentes a um mundo votado ao crescimento dos bens materiais. De maneira tal que o esforço do legislador tende naturalmente a restringir-lhe o domínio e a influência. Dos diversos princípios dos jogos, a rivalidade mediante regras é a única que pode ser inteiramente transposta para o campo da acção e aí mostrar-se eficaz, para não dizer insubstituível. Os restantes são temidos — controlam-se, ou melhor, toleram-se, desde que se mantenham dentro de limites estabelecidos; são encarados como paixões desastrosas, vícios ou alienações, caso passem a fazer parte da vida e deixem de se submeter ao isolamento e às regras que os neutralizam.

Sob este ponto de vista, a *alea* não é excepção. Na medida em que se limita a representar a passividade dos condicionalismos naturais, temos de a admitir nem que seja contra a vontade. Ninguém ignora que o próprio nascimento é já de si uma lotaria, mas é sobretudo para lamentar as suas escandalosas consequências. Excepção feita a casos muito raros, como o tirar à sorte os magistrados na Antiga Grécia, ou então, nos nossos dias, os jurados dos tribunais, está fora de questão conceder ao acaso a mínima função institucional. Julga-se inadmissível confiar ao acaso a decisão respeitante a assuntos sérios. É opinião unânime que os fundamentos, quer da justiça necessária, quer do progresso harmonioso da colectividade são o trabalho, o mérito e a competência, e nunca o capricho de um lance de dados. Consequentemente, o trabalho tende a ser considerado como única fonte de rendimentos honestos. A própria herança, emergente da *alea* essencial do nascimento, é discutida e por vezes abolida, estando o mais das vezes sujeita a elevados impostos, que revertem a favor de toda a sociedade. Quanto ao dinheiro ganho no jogo ou na lotaria deve, em princípio, constituir somente um acréscimo ou um luxo em relação ao salário ou à gratificação regularmente atribuída ao jogador como paga de uma actividade profissional. Basear, total e por vezes principalmente, a subsistência na sorte, no acaso, é considerado por toda a gente como suspeito, imoral e até aviltante, e sempre associal.

O ideal comunista de gestão das sociedades leva este princípio ao extremo. Poder-se-ia discutir se convém à divisão das receitas do Estado a atribuição a cada um segundo os seus méritos ou segundo as suas necessidades, mas é certo que nenhuma concessão poderia ser feita ao nascimento ou à sorte. E isto porque não podemos escarnecer nem da igualdade nem do esforço. O trabalho realizado é a medida da justiça. Daí decorre o facto de que um regime de inspiração socialista ou comunista tende naturalmente a radicar inteiramente no *agon*: assim vai de encontro aos seus ideais de igualdade abstracta e, simultaneamente, parece estimular, pela melhor utilização possível das capacidades e das competências, de forma racional e portanto eficaz, essa produção acelerada de bens, na qual vê a sua vocação principal, ou mesmo exclusiva. O problema passa então a ser o de se saber se a completa eliminação da esperança numa oportunidade grandiosa, fora de série, insólita e feérica, será economicamente produtiva, ou se o Estado não se privará, ao reprimir este instinto, de um manancial, generoso e insubstituível, de rendimentos passíveis de serem transformados em energia.

No Brasil, onde o jogo é rei, a poupança é muito escassa. É o país da especulação e da sorte. Na URSS, os jogos de azar são proibidos e perseguidos, enquanto a poupança é francamente encorajada, a fim de permitir a extensão do mercado interno. Trata-se de levar os operários a economizar o suficiente para poderem comprar automóveis, frigoríficos, televisores e tudo aquilo que o desenvolvimento da indústria permite. A lotaria, seja qual for a sua forma, é considerada imoral. E mais notório ainda será constatar que o Estado, proibindo-a em termos privados, introduziu-a precisamente na própria poupança.

Na Rússia soviética existem aproximadamente cinquenta mil Caixas de Poupança, onde a totalidade dos depósitos atinge os cinquenta biliões de rublos. Esses depósitos rendem três por cento de juros, quando não são retirados da conta durante um

mínimo de seis meses, e dois por cento, no caso inverso. Contudo, se o depositante o desejar, pode abdicar do juro previsto e participar num sorteio que ocorre duas vezes no ano, em que prémios que variam conforme o montante das quantias depositadas oferecem uma recompensa iníqua a vinte e cinco vencedores sem mérito, por cada mil participantes nesta estranha e modesta reminiscência da *alea* numa economia concebida para a excluir. Mas mais elevados ainda são os prémios relativos aos empréstimos pedidos ao Estado, que durante muito tempo todos os assalariados foram obrigados a subscrever, prémios esses que totalizavam dois por cento do capital disponível assim recuperado. Para os empréstimos de 1954, esses prémios rondavam entre os quatrocentos e os cinquenta mil rublos, divididos por cem mil séries de cinquenta obrigações cada. De entre estas séries, quarenta e duas eram tiradas à sorte e todas as obrigações que a compunham ganhavam um prémio mínimo de quatrocentos rublos. Em seguida era efectuada a extracção dos prémios mais significativos, respectivamente vinte e quatro de dez mil rublos, cinco de vinte e cinco mil e dois de cinquenta mil rublos[1], equivalendo, ao câmbio oficial, aliás sobrevalorizado, a quantias de um, dois e meio e cinco milhões de francos.

O fascínio da sorte é de tal forma tenaz que os sistemas económicos que, por natureza, mais a abominam têm de lhe conceder um lugar ainda que restrito, disfarçado e como envergonhado. O arbítrio da sorte continua, efectivamente, a ser a contrapartida necessária da competição regulamentada. Esta determina, sem possibilidade de discussão, a vitória decisiva de toda e qualquer superioridade mensurável. A perspectiva de um favor não merecido conforta o vencido, deixando-lhe uma última esperança. Foi derrotado num combate leal. Para explicar o fracasso não pode invocar nenhuma injustiça. À partida, as hipóteses eram idênticas para todos. Tudo resultou da sua própria incapacidade. Ora, nada mais teria sentido se acaso não lhe sobrasse, a fim de atenuar a sua humilhação, a infimamente improvável compensação de um gesto gratuito por parte das bizarras forças da sorte, inacessíveis, cegas e implacáveis, mas que, felizmente, ignoram a justiça.

---

[1] Cfr. GUNNAR FRANZEN, «Les Banques et l'épargne en URSS», in *L'Epargne du monde*, Amsterdam, 1956, n.º 5, pp. 193-97, reprodução de *Svensk Sparbankstidskrift*, Estocolmo, 1956, n.º 6.

II

DA PEDAGOGIA ÀS MATEMÁTICAS

O mundo dos jogos é tão variado e tão complexo que o seu estudo pode ser abordado de inúmeras maneiras. A psicologia, a sociologia, a história quotidiana, a pedagogia e as matemáticas partilham entre si um domínio cuja unidade acaba por não ser perceptível. Obras como *Homo Ludens* de Huizinga, *Jeu de l'enfant* de Jean Chateau e *Theory of Games and Economic Behaviour* de Neumann e Morgenstern não só se dirigem a diferentes leitores como parece tratarem de diferentes assuntos. No final, perguntamo-nos em que medida tiramos partido das facilidades ou das contingências do vocabulário, caso continuemos a encarar pesquisas diferentes e quase incompatíveis como respeitantes, no fundo, a uma mesma e específica actividade. Acabamos por duvidar que haja características comuns que permitem definir o jogo e que este possa, por isso, ser o legítimo objecto de um trabalho conjunto.

Pois, embora o domínio do jogo conserve, apesar de tudo, a sua autonomia em termos da experiência corrente, perdeu-a manifestamente, em termos de investigação científica. Não se trata apenas de diferentes abordagens, devidas à diversidade das disciplinas; a heterogeneidade dos elementos estudados sob o nome de jogos é tão grande, que se é levado a supor que a palavra *jogo* não passa de um mero ardil que, pela sua enganadora generalidade, alimenta firmes ilusões acerca da suposta familiaridade de condutas diversificadas.

Não seria destituído de interesse evidenciar quais os passos, às vezes os acasos, que desembocaram num fraccionamento tão paradoxal. Com efeito, essa estranha divisão existe desde o início. Quem joga ao salto ao eixo, ao dominó ou ao papagaio, sabe que está a jogar, em qualquer dos três casos. Mas os psicólogos da infância só se interessam com o saltar ao eixo (ou com o jogo da barra ou com o bilhar), os sociólogos só se interessam pelo papagaio, e os matemáticos, pelos dominós (ou a roleta ou o *poker*). Julgo ser normal que estes últimos não se interessem pela cabra-cega ou pela apanhada, pois não se prestam a equações, mas já não compreendo tão bem que Jean Chateau ignore os dominós e o papagaio e interrogo-me em vão sobre a razão pela qual os historiadores e os sociólogos se recusam a estudar os jogos de azar. Para ser mais exacto, se não antevejo neste último exemplo um motivo que justifique tamanho ostracismo, pelo contrário, presumo muito facilmente os motivos que o desencadearam. Como veremos adiante, radica nas reservas — de âmbito biológico ou pedagógico — dos teóricos que se dedicam ao estudo dos jogos. Este estudo — e excluindo uma história anedótica, mais interessada, aliás, em brinquedos do que em jogos — beneficia de certa maneira dos trabalhos de disciplinas independentes, nomeadamente da psicologia e das matemáticas, das quais convirá examinar pormenorizadamente as mais destacadas contribuições.

1. Análises psicopedagógicas.

Schiller é certamente um dos primeiros, para não dizer o primeiro, a salientar a excepcional importância do jogo na história da cultura. Na décima quinta das suas *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, escreve: «De uma vez por todas, e em jeito de conclusão, o homem só joga quando é homem na verdadeira acepção do termo e só é verdadeiramente homem quando joga.» Mas, mais relevante ainda, no mesmo texto, o autor acredita ser possível extrair dos jogos uma espécie de diagnóstico caracterizador das diferentes culturas. Defende que, comparando «as corridas de Londres, as touradas de Madrid, os espectáculos do Paris de outrora, as regatas de Veneza, os combates de animais, em Viena, e a vida alegre do Corso, em Roma», deve ser relativamente fácil determinar «as variações do gosto destes diferentes povos.»[1]

Todavia, ocupado em retirar do jogo a essência da arte, o autor vai mais além e contenta-se, assim, em adivinhar a sociologia dos jogos que a sua frase fazia antever. Não importa. A questão não deixa de ser colocada, e o jogo tomado a sério.

---

[1] *Briefen über ästhetiche Erziehung des Menschen*, tradução francesa em Fr. v. Schiller, *Oeuvres*, tomo VIII, «Esthétique», Paris, 1862. Consultar também as cartas 14, 16, 20, 26 e 27.

Schiller insiste na alegre exuberância do jogador e na margem de actuação constantemente deixada à sua escolha. O jogo e a arte nascem de um acréscimo de energia vital, de que o homem e a criança não necessitam para a satisfação das suas necessidades imediatas e que utilizam para a imitação gratuita e divertida de comportamentos reais. «Os desordenados saltos de alegria convertem-se em dança.» E daí Spencer afirmar: «O jogo é uma dramatização da actividade dos adultos.» E Wundt, mais decidido e mais acutilante: «O jogo é o filho do trabalho. Não há nenhuma espécie de jogo que não encontre o seu modelo em determinada ocupação séria, modelo esse que lhe é anterior.» (*Ethik*, 1886, p. 145). A receita teve êxito. Seduzidos por ela, etnógrafos e historiadores dedicaram-se, com diferentes graus de sucesso, a evidenciar nos jogos das crianças as reminiscências de uma qualquer prática religiosa ou mágica já caída em desuso.

A ideia da liberdade e da gratuitidade do jogo foi retomada por Karl Groos na sua obra *Die Spiele der Tiere* (Jena, 1896). O autor distingue essencialmente no jogo a alegria de ser e de permanecer causa. Explica-o em função da faculdade de interromper a todo o momento e livremente a actividade iniciada. Define-o, por fim, como uma tarefa pura, sem passado nem futuro, liberta da pressão e dos constrangimentos do mundo. O jogo é uma criação onde o jogador é o senhor. Longe da severa realidade, surge como um universo que tem a sua finalidade em si mesmo, existindo apenas enquanto for voluntariamente aceite. Mas, como estudou primeiramente os animais (embora pensando já no caso do homem), Karl Groos, ao passar anos mais tarde ao estudo dos jogos humanos (*Die Spiele der Menschen*, Jena, 1889), foi levado a insistir nos aspectos instintivos e espontâneos, e a negligenciar as combinações puramente intelectuais, em que, em numerosos casos, os jogos consistem.

E mais, concebeu igualmente os jogos do animal jovem como uma espécie de alegre preparação para a vida adulta. Devido a um extraordinário paradoxo, Groos acabou por ver no jogo a razão de ser da juventude: «Os animais não jogam por serem jovens, são jovens porque devem jogar.»[1] Por conseguinte, tentou mostrar de que modo a actividade do jogo garante aos animais uma maior capacidade para perseguir as suas presas ou para escapar aos seus inimigos, de que modo os habitua a lutar entre si, prevendo a altura em que a rivalidade pela posse da fêmea os oporá verdadeiramente. Esboçou uma engenhosa classificação dos jogos, bem adequada ao seu objectivo, mas que teve, infelizmente, como primeira consequência, inflectir para uma divisão paralela o estudo dos jogos humanos que seguidamente levaria a cabo. Distingue, então, a actividade de jogo: a) do aparelho sensorial (experiência do tacto, da temperatura, do paladar, do cheiro, da audição, das cores, dos movimentos, etc.); b) do aparelho motor (apalpadelas, destruição e análise, construção e síntese, jogos de paciência, arremesso simples, arremesso com pancada ou impulso, impulso para fazer rolar, virar ou deslizar, lançar para um dado sítio, apanhar objectos em movimento); c) da inteligência, do sentimento e da vontade (jogos de reconhecimento, de memória, de imaginação, de atenção, de razão, de surpresa, de medo, etc.). Depois, passa para as tendências, que chama de segundo grau e que procedem do instinto do combate, do instinto sexual e do instinto mimético.

---

[1] *Die Spiele der Tiere*, tradução francesa, *Les Jeux des animaux*, Paris, 1902, pp. V e 62-9.

Este longo repertório mostra claramente como todas as sensações e emoções que o homem pode experimentar, todos os gestos que ele pode realizar e todas as operações mentais que é capaz de efectuar, dão origem a jogos. Contudo, o autor não avança pista nenhuma sobre estes últimos, não informa sobre a sua natureza nem sobre a sua estrutura. Groos não se preocupa em agrupá-los de acordo com as respectivas afinidades, nem parece entender que, na maioria dos casos, implicam vários sentidos ou várias funções, em simultâneo. No fundo, limita-se a dividi-los de acordo com os índices dos tratados de psicologia vigentes no seu tempo ou limita-se a esclarecer como é que os sentidos e as faculdades do homem incluem igualmente um modo de acção desinteressada, sem utilidade imediata, e que, por consequência, pertence ao domínio do jogo, servindo unicamente para preparar o indivíduo para as suas tarefas futuras. E de novo se encontram excluídos os jogos de azar, sem que o autor se aperceba sequer de que os está a afastar. Por um lado, não os encontrou entre os animais e, por outro, não se vislumbra qual a tarefa séria para a qual eles constituiriam a preparação.

Após a leitura das obras de Karl Groos poder-se-ia continuar a ignorar, ou quase, que um jogo comporta vulgarmente, talvez até forçosamente, regras e mesmo regras de uma natureza muito particular: arbitrárias, imperiosas, válidas num tempo e num espaço previamente determinados. Há que salientar que é mérito de J. Huizinga o ter insistido nesta última característica e ter revelado a sua excepcional utilidade para o desenvolvimento da cultura. Antes dele, Jean Piaget, em duas conferências proferidas em 1930 no Instituto Jean-Jacques Rousseau, em Genebra, tinha já insistido claramente na oposição, para a criança, dos jogos de ficção e dos jogos de regras. E recordamos também a importância por ele correctamente atribuída ao respeito pela regra do jogo, por parte da criança, na formação moral desta.

Mas novamente, nem Huizinga nem Piaget reservam o mais pequeno lugar para os jogos de azar, igualmente excluídos dos excelentes inquéritos de Jean Chateau[1]. Certamente que Piaget e Chateau tratam apenas de jogos infantis[2], ou, precisando melhor, de jogos de certas crianças do ocidente europeu na primeira metade do século XX e, principalmente, de jogos que essas crianças praticam na escola, durante o recreio. Torna-se compreensível que uma fatalidade continue a rejeitar os jogos de azar, que não são seguramente encorajados pelos educadores. Entretanto, mesmo que puséssemos de lado os dados, o pião, o dominó e as cartas, que J. Chateau põe à margem por serem jogos de adultos, e que as crianças só seriam levadas a jogar pela família, resta ainda o jogo do berlinde, que nem sempre é jogo de destreza.

---

[1] *Le Réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant,* Paris, 2.ª edição, 1955; *Le Jeu de l'enfant, introduction à la pédagogie,* nova edição aumentada, Paris, 1955.

[2] Os jogos elaborados dos adultos têm captado também a atenção dos psicólogos. Mais propriamente, existem inúmeros estudos sobre a psicologia dos campeões de xadrez. Para o futebol convirá citar as análises de G. T. W. Patrick (1903), M. G. Hartgenbusch (1926), R. W. Pickford (1940), M. Merleau-Ponty (em *La Structure du comportement,* 1942). As conclusões foram debatidas no estudo de F. J. J. Buytendijk, *Le Football,* Paris, 1952. Estes trabalhos, bem como os que são dedicados à psicologia dos jogadores de xadrez (e que explicam, por exemplo, que estes não encaram o bispo e a torre como *figuras* determinadas, mas sim como uma *força* oblíqua e um *força* rectilínea), instruem sobre o comportamento de um jogador, tal como o jogo estabelece, mas nada instruem sobre a própria natureza do jogo. Neste ponto de vista, sensivelmente mais didáctico, é o denso artigo de Renel Denney e David Riesnan, *Football in America* (traduzido em *Profils,* n.º 13, Outono de 1955, pp. 5-32). Esclarece, nomeadamente, como de uma falta adaptada a novas necessidades ou a um novo meio, pode resultar (e acaba forçosamente por resultar) uma nova regra e, portanto, um novo jogo.

Na verdade, os berlindes têm a particularidade de serem instrumento mas também objecto de uma aposta. Os jogadores tanto podem perdê-los como ganhá-los. Tornam-se, assim, uma verdadeira moeda de troca, ao serem trocados por guloseimas, canivetes, fisgas[1], apitos e artigos escolares, uma ajuda nos trabalhos de casa, um favor a fazer, enfim, toda a espécie de serviços a cobrar. Os berlindes têm inclusivamente diferentes valores conforme são de aço, de massa, de pedra ou de vidro. Ora, sucede que as crianças fazem apostas com eles, nos variados jogos de par ou ímpar, do tipo do *morra*[2] que, na respectiva proporção, dá azo a autênticas deslocações de fortunas. O autor cita pelo menos um desses jogos[3], o que não obsta a que elimine quase totalmente o elemento azar (isto é, o risco, a *alea,* a aposta) como a mola do jogo infantil, insistindo no carácter essencialmente activo do prazer sentido pela criança quando joga.

Esta visão parcial não teria consequências negativas se Jean Chateau não tivesse tentado, no fim da sua obra, elaborar uma classificação dos jogos que possui obviamente uma grave lacuna. Ao ignorar deliberadamente os jogos de azar, resolve por omissão uma importante questão, a saber, se a criança é ou não sensível ao fascínio da sorte, ou se simplesmente joga pouco a jogos de azar *na escola* pelo facto de tais jogos não serem tolerados. Na minha opinião, a resposta não oferece dúvidas: a criança é, desde muito cedo, sensível à sorte[4]. Falta

---

[1] As fisgas estão ausentes dos trabalhos do senhor Chateau que talvez as confiscasse em vez de observar a psicologia do seu manuseamento. Os jovens estudados por Chateau ignoram igualmente o *croquet* e o papagaio, jogos que requerem espaço e acessórios, e também não se disfarçam. Mais uma vez a causa é a de terem sido observados apenas em recintos escolares.

[2] [*Morra* — jogo de azar, de origem italiana, no qual o jogador mostra rapidamente os dedos duma mão, uns esticados, outros dobrados, ao adversário que, para ganhar, tem de calcular o respectivo número dos dedos levantados. Em francês *mourre* no original.]

[3] *Le Jeu de l'enfant,* pp. 18-22.

[4] Citarei só um exemplo: o êxito das lotarias em miniatura propostas aos alunos pelas pastelarias, nas proximidades das escolas, à saída das aulas. Mediante um preço fixo, as crianças tiram à sorte uma senha onde consta o número da guloseima ganha. Será escusado lembrar que o comerciante em causa atrasa o mais possível a altura em que mistura às outras senhas aquela que corresponde ao atraente doce que constitui o primeiro prémio.

então determinar a partir de que idade, e de que maneira, ela concilia a sentença da sorte, já de si iníqua, com o muito intenso e muito elevado sentimento de justiça que tanto a caracteriza.

A ambição de Jean Chateau é simultaneamente genética e pedagógica: interessa-se primeiro pelas épocas de emergência e de despontar de cada tipo de jogos. Ao mesmo tempo, tenta determinar o contributo positivo dos variados tipos de jogo. Esforça-se por mostrar em que medida é que eles contribuem para a formação da personalidade do futuro adulto. Nesta perspectiva, não lhe é difícil evidenciar, contrariamente a Karl Groos, o modo como o jogo é muito mais um teste do que um exercício. A criança não se prepara para uma actividade definida. Mercê do jogo, adquire uma capacidade mais ampla para tornear obstáculos e para fazer face a dificuldades. Assim sendo, nada há na vida real que possa lembrar o passarinheiro, embora haja vantagem em dominar reflexos bastante rápidos.

De uma forma geral, o jogo surge como educação (sem um fim previamente determinado) do corpo, do carácter ou da inteligência. Sob este aspecto, quanto mais o jogo se afasta da realidade, maior é o seu valor educativo. E isto porque não segue receitas, fomenta aptidões.

Ora, os jogos de puro azar não desenvolvem no jogador (que permanece essencialmente passivo) nenhuma aptidão física ou intelectual. Também se desconfia muito das suas contribuições para uma consciência moral, uma vez que distraem do trabalho e do esforço, provocando a miragem da esperança num lucro repentino e avultado. É precisamente aí, se se quiser, que reside a explicação para a sua expulsão da escola (mas não de uma classificação).

Muitas vezes me pergunto se não haverá forma de levar estas considerações a um extremo. O jogo não é um exercício, ou mesmo uma experiência ou uma prova, a não ser por acréscimo. As faculdades que ele desenvolve beneficiam certamente desse treino suplementar, que além do mais é livre, intenso, agradável, criativo e protegido. Só que o jogo não tem por função específica o desenvolvimento de uma capacidade. A finalidade do jogo é o próprio jogo. Persiste o facto de as aptidões por ele requeridas serem as mesmas que servem para o estudo e para as actividades sérias do adulto. Se tais capacidades estiverem adormecidas ou enfraquecidas, a criança não saberá estudar nem jogar, pois não saberá então adaptar-se a uma situação nova, nem fixar a sua atenção, nem debruçar-se sobre um assunto. As observações de A. Brauner[1] são das mais convincentes a este respeito. O jogo não é de forma alguma um refúgio para deficientes e anormais. O trabalho repele-os tanto como o jogo. Essas crianças e esses adolescentes desamparados revelam-se incapazes de se entregar com alguma continuidade ou aplicação quer a uma actividade de jogo quer a uma aprendizagem real. Para elas, o jogo resume-se a um simples e esporádico prolongamento do movimento, a um mero impulso, sem controlo, medida ou inteligência (empurrar o berlinde ou a bola com que os outros estão a jogar, incomodar, perturbar, transtornar, etc.) O momento em que o educador lhes conseguir incutir o respeito pela regra, ou, melhor ainda, o prazer de a inventar, será o momento da sua cura.

Não há dúvida nenhuma de que o prazer de respeitar voluntariamente uma regra estabelecida é, neste âmbito, essencial. Com efeito, J. Chateau reconhece claramente, no seguimento de Jean Piaget, a importância deste dado, a ponto de dividir inicialmente os jogos em regulamentados e não regulamentados. No caso deste segundo grupo, condensa as descobertas de Groos, nada acrescentando de muito inédito. Para o grupo dos jogos sujeitos a regras, revela-se um guia bastante mais instrutivo. A distinção que estabelece entre os jogos figurativos (imitação e ilusão), os jogos objectivos (construção e trabalho) e os jogos abstractos (de regra convencionada, de proeza e, sobretudo, de competição) corresponde, sem sombra de dúvida, a uma realidade. Deste modo, poder-se-á, também, admitir que os jogos figurativos desembocam na arte, que os jogos objectivos antecipam o trabalho e que os jogos de competição prevêem o desporto.

Chateau completa a sua classificação com uma categoria que reúne os jogos de competição, nos quais é exigida uma certa cooperação, e as danças e as cerimónias ilusórias em que os movimentos dos participantes devem estar em sintonia.

---

[1] A. BRAUNER, *Pour en faire des hommes* (estudos sobre o jogo e a linguagem em crianças inadaptadas), Paris, SABRI, 1956, pp. 15-75.

Semelhante grupo não me parece nada homogéneo e contradiz precisamente o princípio anteriormente estabelecido, ou seja, o que opõe os jogos de ilusão aos jogos com regras. Brincar à lavadeira, ao merceeiro ou ao soldado é sempre uma improvisação. Imaginar que se é um doente, uma padeira, um aviador ou um *cow-boy*, implica uma invenção contínua. Jogar às barras ou à apanhada, para não falar do futebol, das damas ou do xadrez, supõe, inversamente, o respeito por regras precisas, que permitem determinar quem é o vencedor. Inserir numa mesma rubrica os jogos de representação e os jogos de competição, porque uns e outros implicam cooperação entre os jogadores de uma mesma equipa, só se explica, afinal, pela preocupação sentida pelo autor em distinguir níveis lúdicos, espécie de grupos etários: ora se trata de uma complicação de jogos de rivalidade simples, baseados na competição, ora se trata de uma complicação simétrica dos jogos figurativos, baseados no simulacro.

Essas complicações têm por consequência a intervenção do espírito de equipa que obriga os jogadores a cooperar, a combinar os seus movimentos e a a ter um papel numa operação conjunta. A relação profunda continua a ser manifestamente vertical. J. Chateau vai sempre do simples para o complexo, porque tenta, antes do mais, traçar estratos que se adequem à idade das crianças. Mas as crianças só complicam estruturas que se mantêm independentes.

Jogos figurativos e jogos competitivos correspondem rigorosamente aos que eu agrupei, respectivamente, sob os termos de ***mimicry*** e de ***agôn*** na classificação que expus. Afirmei então porque é que não eram mencionados os jogos de azar no quadro proposto por Chateau. Uns leves traços de jogos de vertigem poder-se-ão aí vislumbrar sob a designação de *jogos de arrebatamento*, através dos seguintes exemplos: escorregar por uma rampa, gritar até ensurdecer, fazer piruetas, correr (até ficar sem fôlego)[1]. É certo que existem nestes comportamentos esquemas de jogos de vertigem, embora os jogos de vertigem, para merecerem verdadeiramente tal nome, devam apresentar-se sob aspectos mais rigorosos, mais marcantes, mais adaptados ao fim em vista, que é o de provocar uma perturbação ligeira, passageira, e por conseguinte agradável, da percepção e do equilíbrio. Será o caso do *toboggan*, do baloiço ou do *milho de ouro* haitiano. Chateau faz, sem dúvida, uma alusão ao baloiço (p. 298), mas para o interpretar como um exercício da vontade contra o medo. É evidente que a vertigem pressupõe o medo ou, mais precisamente, um sentimento de pânico, mas o que acontece é que este último atrai, fascina — é um prazer. Não é tanto o caso de triunfar sobre o medo, mas o de experimentar avidamente um medo, um calafrio, um torpor, que fazem perder momentaneamente o controlo de si mesmo.

---

[1] Estou a dar os exemplos citados no quadro final, das páginas 386 e 387. Em contrapartida, no capítulo respectivo (pp. 194-217), o autor joga com os dois sentidos da palavra arrebatamento (conduta desvairada e cólera), para analisar sobretudo as desordens provocadas no decorrer de um jogo por excesso de, entusiasmo, de paixão ou de intensidade ou por uma simples aceleração do ritmo. O jogo acaba por ficar desorganizado. Desta maneira, o exame permitiu definir uma modalidade do jogo, um perigo, digamos assim, que nalguns casos o ameaça, mas nunca tende para a especificação de uma categoria de jogos.

É esta a razão pela qual os jogos de vertigem não são mais bem tratados pelos psicólogos do que os jogos de azar. Huizinga, ao reflectir sobre os jogos dos adultos, não lhes concede a mínima atenção. Provavelmente despreza-os, já que não parece possível atribuir-lhes valor pedagógico ou cultural. A partir da invenção e do respeito pelas regras, e a partir da competição leal, Huizinga deduz toda a civilização, ou quase, e Chateau deduz o essencial dos dotes necessários ao homem para construir a sua personalidade. A fecundidade ética do combate delimitado e regulamentado, bem como a fecundidade dos jogos de ilusão não são questionadas por ninguém. No entanto, a procura da vertigem e da sorte é algo com péssima reputação. Tais jogos são encarados como estéreis, fatais até, marcados por uma qualquer maldição obscura e contagiosa. Considera-se que corrompe os bons costumes. Como é por todos reconhecido, a cultura consiste muito mais na defesa contra o seu fascínio do que no aproveitamento dos seus bens discutíveis.

2. Análises matemáticas

Jogos de vertigem e jogos de azar encontram-se, de forma implícita, postos de quarentena por sociólogos e educadores. O estudo da vertigem é entregue aos médicos e o cômputo das probabilidades aos matemáticos.

Semelhantes pesquisas, de um novo género, ainda que indispensáveis, desviam a atenção sobre a natureza do jogo.

O estudo do funcionamento dos canais semicirculares explica de modo imperfeito a moda do baloiço, do *toboggan*, do *ski* e dos mecanismos geradores de vertigem existentes nos parques de diversões, sem contar já com práticas de uma outra ordem, mas que supõem o mesmo *jogo*, com as mesmas potencialidades de pânico, como a rotação dos dervixes do Médio-Oriente ou a queda em espiral dos *voladores* mexicanos. Por outro lado, o desenvolvimento do cálculo de probabilidades não substitui, de forma alguma, uma sociologia das lotarias, dos casinos ou dos hipódromos. Os estudos matemáticos não informam mais sobre a psicologia do jogador, pois têm por dever examinar todas as respostas possíveis face a uma dada situação.

O cálculo tanto serve para determinar a margem de segurança da banca, como para indicar ao jogador a melhor maneira de jogar, ou preveni-lo dos riscos que poderá vir a correr. Seria bom recordar que é um problema deste género que está na origem do cálculo de probabilidades. O Cavaleiro de Méré tinha calculado que, no jogo dos dados, numa série de vinte e quatro lances, uma vez que só há vinte e uma combinações possíveis, o duplo de seis tinha mais probabilidades de sair do que de não sair. Ora, a experiência provou-lhe o contrário. Foi então ter com Pascal. E daí provém a longa correspondência deste último com Fermat, que iria abrir uma nova via para as matemáticas e que permitiu, complementarmente, demonstrar a Méré que afinal era cientificamente vantajoso apostar contra a ocorrência do duplo de seis numa série de vinte e quatro lances.

Paralelamente aos seus trabalhos sobre os jogos de azar, os matemáticos dedicam-se desde há muito a pesquisas de um género totalmente diferente. Enveredaram por cálculos de seriação, em que o factor acaso em nada intervém, mas que podem ser objecto de uma teoria completa e generalizável. É o caso, nomeadamente, dos múltiplos quebra-cabeças conhecidos pelo nome de recreações matemáticas. Mais do que uma vez, o seu estudo colocou os sábios na senda de importantes descobertas. Por exemplo, o problema, não solucionado, das quatro cores, o das pontes de Königsberg, o das três casas e das quatro fontes (insolúvel num plano, mas solúvel numa superfície fechada como a dum aro), o do passeio das quinze donzelas. Alguns jogos tradicionais, como o tira-teimas e as argolinhas, assentam aliás em dificuldades e combinações da mesma espécie, cuja teoria remete para a topologia, tal como foi concebida por Janirewski nos finais do séc. XIX. Mais recentemente, combinando o cálculo de probabilidades e a topologia, os matemáticos fundaram uma nova ciência, cujas aplicações aparentam ser muito variadas: a teoria dos jogos estratégicos[1].

Trata-se de jogos em que os jogadores figuram como *adversários* chamados a *defenderem-se*, ou seja, onde terão de ir sucessivamente fazendo opções sensatas e tomando decisões adequadas. Este tipo de jogos é o mais adequado para servir de modelo às questões normalmente colocadas nos domínios económico, comercial, político e militar. Assim se criou a ambição de encontrar uma solução obrigatória, científica, incontroversa, para dificuldades reais, embora passíveis de tradução numérica, pelo menos em termos aproximados. Começou-se pelas situações mais simples: cara ou coroa, jogo do papel-pedra-tesoura (o papel vence a pedra, embrulhando-a, a pedra vence a tesoura, estragando-a, a tesoura vence o papel, cortando-o), *poker* simplificado ao máximo, duelos de avião, etc. Foram introduzidos no cálculo elementos psicológicos, tais como a *manha* e o *bluff*. Por *manha* designava-se a «perspicácia de um jogador em prever o comportamento dos seus adversários» e por *bluff* a resposta a essa manha, ou seja, «quer a arte de esconder de (um) adversário as (nossas) informações, quer a de o ludibriar acerca das (nossas) intenções, quer, finalmente, a de o levar a subestimar a (nossa) habilidade.»[2]

Contudo, persiste uma dúvida acerca do alcance prático, das bases de semelhantes especulações fora das matemáticas puras. Elas assentam em dois postulados indispensáveis a uma dedução rigorosa e que, por hipótese, nunca se encontram no contínuo e infinito universo real: o primeiro é a possibilidade de uma informação total, isto é, que esgote os dados úteis; o segundo é a concorrência entre adversários cujas iniciativas são sempre tomadas com conhecimento de causa, aguardando um resultado preciso, e que se supõe optarem pela melhor solução. Ora, na realidade, por um lado, os dados úteis não são *a priori* enumeráveis, por outro lado, não se saberia como eliminar o papel, em termos do adversário, do erro, do capricho,

---

[1] J. VON NEUMANN e O. MORGENSTERN, *Theory of Games and Economic Behaviour*, Princetown, 1944; CLAUDE BERGE, *Théorie des jeux alternatifs*, Paris, 1952.

[2] Claude Berge.

de uma inspiração ingénua, de uma qualquer decisão arbitrária e inexplicável, de uma superstição ridícula, e até de uma vontade deliberada de perder, que não há motivo para excluir do absurdo universo humano. Matematicamente, estas anomalias não desencadeiam novas dificuldades — fazem, sim, retornar a um caso precedente, já resolvido. Mas humanamente, para o jogador propriamente dito, não é a mesma coisa, porque todo o interesse do jogo reside precisamente nessa inextricável concorrência de possíveis.

Teoricamente, num duelo de pistola, em que os adversários vão andando ao encontro um do outro, caso se conheça o alcance e a precisão das armas, a distância e a visibilidade, a habilidade relativa dos atiradores, o seu sangue-frio e o seu nervosismo, e presumindo quantificáveis estes diversos factores, poder-se-á calcular qual o momento aconselhável para cada um deles pressionar o gatilho. Trata-se ainda aqui de uma especulação aleatória, cujos dados são, além do mais, limitados por convenção. Mas é evidente que, na prática, o cálculo é impossível, pois exige a análise exaustiva de uma situação inesgotável. Um dos adversários pode sofrer de miopia ou de astigmatismo. Pode ser distraído ou neurasténico, pode picá-lo uma vespa, uma raiz pode fazê-lo tropeçar. Pode até, enfim, ter vontade de morrer. A análise é exercida apenas sobre a estrutura do problema, as ilações tornam-se falsas logo que ele retoma a sua complexidade original.

Em certos armazéns americanos, na época dos saldos, no primeiro dia chegam a vender-se artigos com um desconto de 20% em relação ao preço marcado, no segundo dia com um abatimento de 30% e no terceiro com 50%. Quanto mais o cliente aguarda, mais vale a pena comprar. Mas a sua possibilidade de comprar também vai diminuindo e corre o risco de ver desaparecer o artigo de que gosta. Em princípio, se conseguirmos isolar os factores que entram em linha de conta, poderemos calcular em que dia valerá mais a pena comprar este ou aquele artigo, desde que se saiba se é muito ou pouco desejado. Entretanto, parece-nos verosímil que cada cliente faça as suas compras de acordo com a sua maneira de ser: sem esperar muito, caso queira acima de tudo garantir a compra do objecto que deseja; no último momento, caso pretenda gastar o menos possível.

É precisamente aí que reside e persiste o irredutível elemento de jogo que as matemáticas não alcançam, uma vez que nunca foram senão álgebra *aplicada* ao jogo. Supondo, o que não é muito impossível, que elas se tornam álgebra *do jogo,* o jogo fica imediatamente destruído. Não se joga quando se tem a certeza de ganhar. O prazer do jogo e o risco de perder são inseparáveis. Sempre que a reflexão combinatória (aquilo em que consiste a ciência dos jogos) formula a teoria para uma situação, o interesse de jogar desaparece juntamente com a incerteza dos resultados. O efeito de todas as variantes torna-se conhecido. Nenhum jogador ignora até onde levam as consequências de cada uma das jogadas concebíveis, bem como as consequências das consequências. Nas cartas, a partida é dada por terminada logo que deixa de haver incerteza quanto ao número de vazas a fazer ou a ceder, e os jogadores imediatamente «deitam o jogo abaixo». No xadrez, o jogador experiente abandona o campeonato assim que se dá conta de que a situação ou a relação de forças o condena a uma inelutável derrota. Os Negros de África, quanto aos jogos que os apaixonam, calculam o seu desenrolar preciso, de forma tão rigorosa como Neumann e Morgenstern o fazem quanto a estruturas que decerto exigem um sistema matemático mais complexo, mas que não é tratado de modo diferente.

No Sudão, o *Bolotoudou,* um jogo análogo ao *moinho,* é muito apreciado. Joga-se com doze pauzinhos e doze seixos, que cada jogador coloca, um a um, em trinta casas dispostas em cinco fileiras de seis. Sempre que um jogador consegue colocar três das suas peças em linha recta, *come* uma ao adversário. Os campeões têm jogadas muito próprias e que, fazendo parte da herança familiar, vão passando de pais para filhos. A disposição inicial dos peões tem uma importância extrema. As combinações possíveis não são infinitas. Por isso, é frequente acontecer um jogador experiente mandar parar a partida quando se reconhece virtualmente batido, muito antes de a derrota ser visível aos olhos do leigo[1]. Sabe que o adversário o *deve* derrotar, e como é que ele terá de fazer para o conseguir. Ninguém sente grande satisfação em aproveitar-se da inexperiência de um jogador medíocre. Pelo contrário, há o desejo de lhe ensinar, caso ele o ignore, qual é a jogada invencível.

---

[1] A. PROST, «Jeux dans le monde noir», *Le Monde noir* (n.os 8-9 de *Présence africaine*), pp. 241-48.

E isto porque o jogo é, acima de tudo, demonstração de superioridade, e o prazer advém do desafio. É necessário que nos sintamos em perigo.

As teorias matemáticas, visando determinar com segurança, e em todas as situações possíveis, a peça que convém deslocar ou a carta que é preferível deitar, longe de favorecer o espírito do jogo, destroem-no, ao abolirem a sua razão de ser. O *lobo*[1], que se joga num tabuleiro normal de sessenta e quatro casas com um peão negro e quatro peões brancos é um jogo simples e cujas combinatórias possíveis são facilmente identificáveis. A teoria é fácil. As ovelhas[2] (os quatro peões brancos) têm de ganhar, forçosamente. Mas que gozo poderá haver em continuar a jogar ao *lobo,* se o jogador já conhece esta teoria? Análises deste tipo, destruidoras porque perfeitas, também existem para outros jogos, por exemplo para o tira-teimas e para as argolinhas, que ainda há pouco mencionei.

Não é provável, mas é possível, e pode ser teoricamente obrigatório, que haja uma partida de xadrez em termos absolutos, ou seja, em que, da primeira à última jogada, nenhuma estratégia se assume como eficaz, dado que, por melhor que seja, é automaticamente neutralizada a cada passo. Não está fora das hipóteses plausíveis o facto de uma máquina electrónica, esgotando todas as bifurcações concebíveis, estabelecer essa partida ideal. Se isso acontecer, nunca mais se jogará xadrez. Só o facto de se ser o primeiro a jogar conduzirá à vitória ou talvez à derrota[3].

A análise matemática dos jogos surge, assim, como um sector da Matemática que com os jogos tem apenas uma relação circunstancial. Se os jogos não existissem, esse sector continuaria a existir já que pode e deve desenvolver-se fora do âmbito dos jogos, inventando a seu bel-prazer situações e regras cada vez mais complexas. Note-se, contudo, que não teria a menor das repercussões na natureza específica do jogo. Com efeito, ou a análise chega a uma certeza e o jogo perde todo o interesse ou estabelece um coeficiente de probabilidade e limita-se a possibilitar uma avaliação mais racional acerca do risco que o jogador assume ou não, conforme a prudência ou a temeridade do seu carácter.

---

[1] [*Loup,* no original.]

[2] [*Brebis,* no original.]

[3] Admite-se, geralmente, mas não se demonstra, que o privilégio da primeira jogada constitui uma vantagem real.

O jogo é um fenómeno total. Diz respeito ao conjunto das actividades e dos anseios humanos. Poucas são as disciplinas — da pedagogia às matemáticas, passando pela história e pela sociologia — que o podem estudar proveitosamente sem um desvio qualquer. Todavia, seja qual for o alcance teórico ou prático dos resultados obtidos em cada uma das perspectivas particularizadas, tais resultados permanecerão destituídos do seu significado e da sua verdadeira aplicação, se não forem encarados por referência ao principal problema que é colocado pelo universo indivisível dos jogos, donde, aliás, retiram o interesse que podem suscitar.

DOSSIER

CAPÍTULO II

CLASSIFICAÇÃO

P. 40 ***mimicry nos insectos.*** Reproduzo aqui alguns exemplos citados na minha obra *O Mito e o Homem*[1].

«Com o objectivo de se proteger, o animal inofensivo assume a aparência de um animal temível, como por exemplo a borboleta apiforme *Trochilium* e a vespa *Vespa Crabo:* as mesmas asas enegrecidas, as mesmas patas e antenas acastanhadas, os mesmos abdómen e tórax raiados de amarelo e preto, o mesmo voo robusto e ruídos, em pleno sol. Por vezes, o animal mimético pretende mais. É o que se passa com a larva do *Choerocampa Elpenor* que nos quarto e quinto segmentos apresenta duas manchas oculiformes guarnecidas a negro; quando incomodada, retrai os anéis anteriores, o quarto incha muito e o efeito obtido é o de uma cabeça de serpente capaz de iludir os lagartos e os pássaros de pequeno porte, que ficam assustados com a repentina aparição[2]. Segundo Weismann[3], quando o *Smerinthus ocellata* que, em repouso, e como todos os esfingídeos, esconde as asas inferiores, está em perigo, mostra-as bruscamente com os seus grandes «olhos» azuis sobre fundo vermelho que atemorizam subitamente o agressor[4]. Este gesto é acompanhado por uma espécie de transe. Em estado de repouso, o animal assemelha-se a folhas afiladas e secas. Quando perturbado, fixa-se à sua base de apoio, desdobra as antenas, arqueia o tórax, encolhe a cabeça, exagera a curvatura do abdómen, ao mesmo tempo que todo o corpo vibra e estremece. Passado o acesso, volta lentamente à imobilidade. As experiências de Standfuss salientaram a eficácia deste comportamento; o melharuco, o pintarroxo e o rouxinol comum ficam assustados, mas o rouxinol cinzento, não[1]. A borboleta, de asas abertas, assemelha-se de facto à cabeça de uma enorme ave de rapina...»

---

[1] [Pp. 109-116 da edição francesa; pp. 70-3 da edição portuguesa, Edições 70, Lisboa.]

[2] L. GUÉNOT, *La Genèse des espèces animales,* Paris 1911, pp. 470-73.

[3] *Vorträge über Descendenztheorie,* t. I, pp. 78-9.

[4] Esta assustadora transformação é automática. Podemos aproximá-la dos reflexos cutâneos, que nem sempre visam uma alteração da cor para dissimular o animal mas que, por vezes, lhe conferem um aspecto terrível. Diante de um cão, um gato eriça os pêlos, de tal forma que, porque está assustado, se torna assustador. Le Dantec, que o salienta (*Lamarckiens et Darwiniens,* 3.ª ed., Paris, 1908, p. 139), explica então no homem o fenómeno conhecido pelo nome de *pele de galinha,* que ocorre nomeadamente em casos de muito medo. Inoperante pela atrofia do sistema piloso, persiste ainda.

Os exemplos de homomorfia são abundantes: «os *calapídeos* assemelham-se a calhaus rolados, os *chlamys* a grãos, os *moenas* ao cascalho, os *palemonídeos* aos sargaços; o peixe *Plylopteryx* do Mar dos Sargaços não é senão uma «alga cortada em forma de correias flutuantes»[2], exactamente como o *Antenarius* e o *Pterophryne*[3]. O polvo retrai os tentáculos, curva o dorso, adapta a sua cor e aparenta ser uma pedra. As asas inferiores brancas e verdes da *Piéride-Aurore* simulam as umbelíferas; as bossas, nodosidades e estrias da borboleta do salgueiro tornam-na idêntica à casca das árvores onde vive. Não se conseguem distinguir dos líquenes o *Lithinus nigrocristinus* de Madagáscar e os planoís[4]. Sabemos até onde vai o mimetismo dos mântidas cujas patas simulam ser pétalas, dobradas em corola, e que se assemelham a flores, imitando com um ligeiro balancear mecânico a acção do vento sobre elas[5]. O *Cilix compressa* assemelha-se a um excremento de pássaro, o *Cerodeylus laceratus* do Bornéu, com as suas filicíferas excrescências de um verde-azeitona claro, confunde-se com um pau coberto de musgo. Este último pertence à família dos fasmídeos que, em geral, «se penduram nos arbustos da floresta e têm o estranho hábito de suspender as patas irregularmente, o que torna o erro ainda mais fácil»[6]. À mesma família pertencem também os bacilos que se assemelham às pontas de ramos de árvores. O *Ceroys* e o *Heteropteryx* parecem ramos espinhosos e secos e os membracídeos, hemípteros dos Trópicos,

---

[1] Cfr. STANDFUSS, «Beispiel von Schutz und Trutzfärbung», *Mitt. Schweitz, Entomol. Ges.*, 21 (1906), pp. 155-57, e VIGNON, *Introduction à la biologie expérimentale*, Paris, 1930 (Encycl. Biol. t. VIII, p. 356).

[2] L. MURAT, *Les Merveilles du monde animal*, 1914, pp. 37-38.

[3] L. CUÉNOT, *op. cit.*, p. 453.

[4] *Ibid.*, fig. 114.

[5] A. LEFEBVRE, *Ann. de la Soc. entom. de France*, t. IV; LÉON BINET, *La Vie de la mante religieuse*, Paris, 1931; P. VIGNON, *op. cit.*, pp. 374 segs.

[6] WALLACE, *La Sélection naturelle*, tradução francesa, p. 62.

parecem rebentos ou espinhos, tal como o insecto-espinho, o *Umbronia orozimbo.* As larvas das falenas, direitas e hirtas, não se conseguem distinguir dos rebentos dos arbustos, ajudadas por rugosidades tegumentárias adequadas. Toda a gente conhece as fílias tão parecidas com as folhas. Com este último exemplo, somos levados a uma perfeita homomorfia, como é o caso de determinadas borboletas. Em primeiro lugar, a *Oxydia,* que se coloca na extremidade de um ramo, perpendicularmente, com as asas superiores fechadas, a cobri-la, de tal maneira que assume o aspecto de uma folha terminal, aspecto esse que é ainda acentuado por um traço fino e carregado percorrendo transversalmente as quatro asas de forma a simular a nervura principal da folha[1].

Existem outras espécies ainda mais aperfeiçoadas, que têm as asas inferiores munidas de um apêndice desligado que utilizam como pecíolo, adquirindo desta feita como que uma inclusão no mundo vegetal.»[2] O conjunto das duas asas de cada lado, desenha a oval lanceolada característica das folhas. Também aqui, uma mancha, neste caso longitudinal, que vai de uma asa à outra, substitui a nervura mediana, e «a força organomotriz [...] soube talhar e organizar excelentemente cada uma das asas, conseguindo uma forma determinada não por si mesma mas por união com a outra asa.»[3] São assim, principalmente, a *Coenophlebia Archidona* da América Central[4] e as diferentes espécies de *Kallima* da Índia e da Malásia...

Outros exemplos: *O Mito e o Homem*[5].

P. 43. *A vertigem no «volador» mexicano.* Extracto da descrição de Guy Stresser-Péan (p.328).

«O chefe da dança, o *k'ohal,* vestindo uma túnica vermelha e azul, sobe à sua torre e senta-se na última das pedras. Virado para leste, começa por invocar as divindades benfazejas, abrindo as asas na sua direcção e fazendo uso de um apito que imita o piar das águias. Depois, levanta-se, lá no topo do mastro. Voltando-se sucessivamente para os quatro pontos cardeais, faz-lhes a oferenda de uma taça coberta com um pano branco, e uma garrafa de aguardente expelindo pela boca alguns tragos. Feita esta simbólica oferenda, põe na cabeça o penacho de plumas vermelhas e dança diante dos quatro pontos cardeais, batendo as asas.

---

[1] Cfr. RABAUD, *Eléments de biologie générale*, 2.ª ed., Paris, 1928, p. 412, fig.54.

[2] VIGNON, *art. cit.*

[3] *Ibid.*

[4] DELAGE e GOLDSMITH, *Les Théories de l'évolution*, Paris, 1909, fig. 1, p. 74.

[5] [Pp. 133-36 na edição francesa, pp. 100-02 na edição portuguesa citada.]

«Estas cerimónias praticadas no alto do mastro assinalam a fase considerada pelos Índios como a mais emocionante de todo o cerimonial, pois envolve um risco mortal. Mas a fase do "voo", que surge a seguir, não é menos espectacular. Quatro dançarinos, atados pela cintura, metem-se por debaixo da cercadura e depois deixam-se cair para trás. Assim suspensos, descem lentamente até ao solo, descrevendo uma larga espiral à medida que as suas cordas se desenrolam. Para estes bailarinos a dificuldade está em agarrar a corda entre os dedos do pé, de maneira a conseguirem manter-se de cabeça para baixo e de braços abertos, na postura de um pássaro que, na queda, vai planando e descrevendo largos círculos no céu. Quanto ao chefe, espera alguns instantes e depois deixa-se escorregar ao longo da corda de um dos quatro bailarinos.»

P. 49. *O prazer da destruição num macaco saju.* A partir de uma observação de C. J. Romanes, citada por K. Groos:

«Noto que ele adora estragar. Hoje acercou-se de um copo de vinho e de um oveiro. Deitou o copo ao chão com quantas forças tinha e, naturalmente, partiu-o. Mas entretanto, ao aperceber-se de que não podia partir o oveiro atirando-o ao chão, procurou a toda a volta qualquer coisa que fosse dura e contra a qual o pudesse partir. O pé da cama, de cobre, pareceu-lhe adequado: levantou o oveiro bem acima da cabeça e bateu violentamente com ele. Com o oveiro completamente feito em pedaços, deu-se por satisfeito. Para quebrar um pau, coloca-o entre um objecto pesado e a parede, em seguida dobra-o e parte-o. Muitas vezes estraga objectos de *toilette*, puxando-os cuidadosamente pelos fios antes de os arrancar com os dentes, com a maior das violências.

«Paralelamente a esta necessidade destruidora, também adora entornar coisas, mas sempre de forma a não lhe caírem em cima. Puxa uma cadeira até esta se desequilibrar, depois olha atentamente para o espaldar e quando o vê quase a cair em cima dele, foge e aguarda a queda, cheio de alegria. Comporta-se da mesma maneira com os objectos mais pesados. Temos um lavatório com um pesado tampo de mármore que ele, muito a custo, conseguiu deitar a abaixo. E tudo isto sem nunca se magoar.»[1]

P. 51. *Proliferação das máquinas de moedas*[2]*. O entusiasmo que provocam.*

Há uma classe de jogos que parece basear-se fundamentalmente na repetição. A sua estéril monotonia e a sua aparente falta de interesse não deixam de impressionar o observador. A clientela extraordinariamente extensa destes jogos torna o fenómeno ainda mais estranho. Penso em particular nas «paciências», recomeçadas incessantemente por pessoas ociosas, e nas máquinas de moedas cujo êxito, praticamente universal, não constitui menor material de reflexão.

Além disso, nas «paciências» podemos constatar um vislumbre de interesse, não tanto devido à escassez de combinações entre as quais o jogador por vezes hesita e que de modo nenhum lhe exigem cálculos penosos e absorventes, mas sim porque a cada uma das partidas ele atribui o alvitre da sorte. Antes de começar o jogo, depois de baralhadas as cartas e antes de «cortar», o jogador interroga-se ou formula um desejo. A vitória ou a derrota da paciência é como uma resposta do destino. Aliás, é inteiramente livre de recomeçar até que obtenha a resposta favorável.

Esta característica oracular, em que raramente se acredita, serve nem que seja para justificar uma actividade que, se não fosse esta artimanha, seria uma mera distracção. Por conseguinte, ela constitui um autêntico jogo, uma vez que se trata de uma actividade livre, que se exerce no interior de um espaço determinado (neste caso, e é a mesma coisa, com a ajuda de um número fixo de elementos), sujeita a regras arbitrárias e constrangedoras, em suma, algo de perfeitamente improdutivo.

---

[1] G. J. ROMANES, *Intelligence des animaux*, Paris, F. Alcant, t. II, pp. 240-41.

[2] [«Caça-níqueis» ou «flippers».]

Podem aplicar-se as mesmas características às máquinas de dinheiro, atendendo a que a lei proíbe, mais ou menos severamente conforme o país, mas sempre com a mesma diligência, que o atractivo do ganho possa vir associar-se à sedução inerente às máquinas. Dos quatro eixos fundamentais em que tentei dividir a diversidade dos jogos (demonstração de uma superioridade pessoal, busca das graças do destino, papel representado num universo imaginário e satisfação íntima por uma vertigem deliberadamente provocada), nenhum deles é aplicável às máquinas de moedas, a não ser em termos ínfimos. O prazer de competição é escasso, pois as alternativas do jogador são demasiado limitadas para que o jogo seja algo mais do que mera sorte. Também é eliminada a segunda rubrica dos jogos: a entrega à sorte, que só é eficaz quando completa, num total abandono e sem a mínima tentativa de a fazer inflectir ou corrigir. No que respeita ao simulacro, que de início parece estar completamente ausente, o seu papel deixa-se por vezes observar, ainda que de uma maneira extremamente diluída, em primeiro lugar pela imensidão de números fictícios que se acendem nos visores coloridos (as tentativas de introduzir números mais realistas acabaram num lamentável e significativo fracasso), e em segundo lugar devido ao cenário de raparigas pouco vestidas, sofisticadas ou selvagens, automóveis e barcos de corrida, piratas e antigos veleiros de portinholas guarnecidas por bombardas, cosmonautas em escanfandros e foguetes interplanetários. Em resumo, uma solicitação pueril que não convida, é claro, a uma identificação, por mais efémera que seja, mas que visa uma atmosfera de sonho, capaz de afastar o jogador da monotonia quotidiana. E se bem que o ambiente dos cafés seja deveras propício à vertigem, e que a distracção analisada surja indiscutivelmente como das mais custosas que se possam imaginar, há que constatar uma certa hipnose que lhe advém da obrigatoriedade de mirar continuamente aquelas luzes intermitentes e da obsessão de empurrar magicamente, por entre todos os obstáculos, como se fosse pelo esforço de um olhar carregado de desejo, uma esferazinha resplandecente.

Pode dizer-se até que a vertigem ocupa francamente o primeiro lugar nesta busca de prazer. Estou a pensar no horrível êxito do *pachenco* do Japão. Neste caso, não há nem armadilhas nem obstáculos, mas bolas de aço arremessadas com força e ruidosamente contra uma espiral colocada diante do jogador. Para aumentar a agitação e o movimento, o jogador atira várias esferas ao mesmo tempo. As máquinas estão alinhadas em filas intermináveis, sem nenhum intervalo, de tal forma que os jogadores tocam nos braços uns dos outros e as suas cabeças, todas paralelas, formam por seu turno uma imensa fileira. A algazarra é perfeitamente ensurdecedora e o clarão das esferas é verdadeiramente hipnótico. O que aqui se pretende é a vertigem, exclusivamente, só que uma vertigem inferior e inútil, que não urge controlar e o jogo, inclusive, não consiste em nenhuma espécie de controlo. Trata-se de um fascínio de barulhos e de reflexos, que se engrandece com os seus próprios efeitos e que domestica, a bem dizer, a vertigem, reduzindo-a a uma estática e estúpida contemplação do trajecto de uma bola por detrás de um vidro. Não seria preciso tanto, suponho eu, para empobrecer, para tornar mecânicos e mesquinhos, para reduzir à dimensão de uma caixa sem fundo os jogos de vertigem, que são em princípio os mais perigosos de todos, e que requerem espaço, maquinaria complexa e grande desgaste energético. Exceptuando a forma adulterada que os aparelhos das feiras pretendem proporcionar, exigem, no auge da embriaguez que vai aumentando como a velocidade de um pião, uma lucidez real e imperturbável, um excepcional domínio dos nervos e dos músculos, uma contínua vitória sobre o pânico dos sentidos e das entranhas.

Assim sendo, qualquer que seja o ponto de vista em que os abordemos, por mais aberrantes e exacerbados que pareçam, as máquinas «caça-níqueis» constituem uma espécie de escalão reduzido do jogo. Os recursos pessoais do jogador não são levados a contribuir. Também não faz depender da sorte a ruína ou a fortuna: o jogador gasta em cada partida uma tarifa uniforme. Necessita de muita condescendência para se imaginar transportado para os mundos romanescos evocados pela decoração da máquina: a alienação é ténue, para não dizer ineficaz. Finalmente, da vertigem subsiste apenas a dificuldade de parar, de cortar com uma actividade maquinal que de seu tem apenas uma enorme monotonia, ou, mais precisamente, a apatia que suscita.

Os outros passatempos não têm forçosamente de parecer tão pobres. Fazem até apelo, e decididamente, a qualidades do corpo, da inteligência ou da alma. O emboca-bolas exige destreza, o «solitário» ou o «tira-teimas», antevisão; as palavras cruzadas e os divertimentos matemáticos, reflexão e saber; o treino desportivo, obstinação e resistência. Por todo o lado prolifera uma tensão, um esforço, o teste de uma habilidade, enfim, o contrário do automatismo com que os utentes das máquinas de moedas parecem satisfazer-se. Ora, essas máquinas de moedas são decerto características de um estilo de vida em franco desenvolvimento. Encontramo-las sobretudo nos locais públicos, obviamente porque a presença de espectadores que comentam e aguardam a sua vez fornece um útil complemento de excitação a uma actividade já de si monótona. Nos cafés, a multiplicação dessas máquinas substitui quase por completo os jogos que aí floresciam, há uns cinquenta anos atrás, atraindo uma clientela habitual: eram as cartas, o gamão, o bilhar.

Falei há pouco do Japão: calcula-se que 12% do rendimento nacional, nos anos de maior êxito, tenha sido gasto em fichas colocadas nas caixas dos *pachencos.* Nos Estados Unidos, a moda das máquinas de moedas toma proporções incalculáveis. Provoca verdadeiras obsessões. Por ocasião de um inquérito levado a cabo por uma comissão do Senado americano, em Março de 1957, no dia 25 desse mês a imprensa divulgava as seguintes informações:

> *300 000 máquinas de moedas fabricadas por 15 000 empregados em 50 fábricas, a maioria das quais instaladas nos arredores de Chicago, foram vendidas em 1956. Estas máquinas não são só populares em Chicago, Kansas City ou Detroit — sem falar de Las Vegas, a capital do Jogo — mas também em Nova Iorque. Todos os dias e todas as noites, no coração de Nova Iorque, em plena* Times Square, *americanos de todas as idades, desde o estudante ao idoso, gastam numa hora, na ilusória esperança de uma partida gratuita, a sua mesada ou a sua pensão. Broadway, n.º 1485: «Playland», em gigantescas letras de néon eclipsando o anúncio de um restaurante chinês. Num imenso* hall *sem porta, dezenas de máquinas de moedas de todas as cores estão alinhadas numa ordem perfeita. Defronte de cada máquina, um confortável tamborete de couro, que lembra os assentos dos mais elegantes bares dos Campos Elíseos, permite ao jogador ficar ali horas a fio, se acaso entrou com dinheiro suficiente. Tem até à sua frente um cinzeiro e o lugar destinado ao «cachorro quente» e à Coca-Cola, a refeição nacional dos economicamente débeis nos Estados Unidos, que poderá encomendar sem sequer sair do lugar. Com uma moeda de 10 cêntimos (40 Francos) ou de 25 cêntimos (100 francos), tenta totalizar o número de pontos que lhe permitirá ganhar dez maços de cigarros. No Estado de Nova Iorque, efectivamente, os prémios em dinheiro não são autorizados. Uma barulheira infernal abafa a voz de Louis Armstrong ou a de Elvis Presley que ao gramofone acompanham os esforços dos «desportistas da moedinha», como aqui são chamados. Rapazes de calças de ganga e blusão de cabedal ao lado de velhas senhoras com flores no chapéu. Os jovens escolhem as máquinas do bombardeiro nuclear ou do foguete telecomandado; as senhoras colocam a mão sobre o «love meter» que lhes revela se ainda podem estar apaixonadas, enquanto as crianças, por 5 cêntimos apenas, se deixam abanar até ficarem enjoadas, montadas num burro que mais parece um gebo. Também há a variante do marinheiro ou do aviador, sacando duma pistola sem grande convicção* (D. Moragaine).

Supõe-se que os cidadãos americanos gastem cerca de quatrocentos milhões de dólares por ano com o único propósito de lança bolas niqueladas contra placas de metal luminosas, por entre inúmeros obstáculos. Como se torna fácil imaginar, uma paixão destas não podia deixar de promover a delinquência juvenil. Assim, em Abril de 1957, os jornais americanos noticiavam a prisão, em Brooklyn, de um bando de jovens liderado por um rapaz de dez anos e por uma rapariga de doze. Os furtos aos comerciantes do bairro totalizaram aproximadamente mil dólares. Só queriam moedas de 10 e de 5 cêntimos porque as podiam utilizar nas máquinas de moedas. As notas serviam apenas para embrulhar o produto do roubo e eram depois atiradas para o lixo.

É difícil arranjar uma explicação para semelhante entusiasmo, embora as haja, muito originais mas pouco convincentes. A mais subtil (e a mais significativa) é, sem dúvida, a que Julius Segal sugere com o título «The Lure of Pinball» na *Harper's* de Outubro de 1957 (vol. 215, n.º 1289, pp. 44-7). Este estudo apresenta-se, simultaneamente como uma confissão e como uma análise. Retomo aqui o meu comentário de então. Após inevitáveis referências a um dado simbolismo sexual, o autor identifica no prazer suscitado pelas máquinas de moedas sobretudo um sentimento de vitória contra a técnica moderna. O aparente cálculo a que o jogador se dedica antes de atirar a bola não lhe serve de muito, mas para ele é um momento extraordinário. «Sente-se como se jogasse só e exclusivamente com a sua habilidade contra os recursos conjuntos da indústria americana.» Assim, o jogo seria uma espécie de disputa entre a habilidade de um indivíduo e uma imensa maquinaria anónima. Por uma moeda (real) arrisca-se a ganhar milhões (fictícios), e isto porque os resultados são sempre números com muitos zeros.

Por fim, é preciso ter a possibilidade de fazer batota, abanando a máquina. O *tilt* indica simplesmente um limite inultrapassável. É uma ameaça encantadora, um risco suplementar, uma espécie de segundo jogo enxertado no primeiro.

Curiosamente, Julius Segal confessa que, em ocasiões de depressão, acontece-lhe fazer um pequeno desvio de meia hora, para ir ter com a sua máquina preferida. E, então, joga, confiando na «possibilidade terapêutica de ganhar». No fim, sai confortado com o seu talento e com as suas possibilidades de êxito. O desespero desapareceu e a agressividade atenuou-se.

Considera que a conduta de um jogador diante de uma máquina de moedas é tão reveladora da sua personalidade como o teste de Rorschach. Assim sendo, todos procurariam provar a si mesmos que conseguem derrotar as máquinas no seu próprio terreno. O jogador supõe dominar a máquina e meter ao bolso uma enorme fortuna em números luminosos inscritos no écran. Conseguiu-o sozinho e pode repetir a proeza quando assim o entender. «Por uma moeda, exterioriza a sua irritação e consegue que o mundo se comporte de uma forma dócil.»

O que eu fiz foi resumir o ensaio de Segal sem sequer o discutir. Não que não o pretendesse fazer. Com efeito, parece-me que a maioria dos frequentadores das máquinas de moedas se assemelham muito pouco ao senhor Segal e que estão longe de sentir o mesmo fervor vingativo ao accionar a alavanca do aparelho. Talvez que nas suas confidências haja mais imaginação do que observação cuidada, isto é, tudo se passa como se o narrador romanceasse um hábito de que indiscutivelmente se envergonha e se esforçasse por descobrir as

dimensões psicológicas que o tornariam interessante, digno, até, já para não dizer higiénico. A máquina de moedas dificilmente pode assumir a imagem de um universo mecânico obediente e derrotado — não é, de modo algum, dócil nem tranquilizadora, mas sim irritante e intratável. Normalmente, o jogador enerva-se em vez de triunfar. Larga a máquina, frustrado, furioso por ter gasto o seu dinheiro sem resultados, irritado com o aparelho, que não tem culpa nenhuma, acusando-o de estar avariado ou a funcionar mal, em suma, de o ter feito perder. Na verdade, o jogador sente-se ludibriado. Não abandona o aparelho reconciliado consigo mesmo, mas ofendido e zangado. Desvaneceram-se os luminosos milhões e agora sabe que está mais pobre do que nunca. Suponho que no caso de Segal a componente terapêutica, de que ele faz grande alarido, não foi o jogar mas sim o teorizar acerca do jogo.

Para quem está convencido da fecundidade cultural dos jogos, a ponto de neles identificar um dos principais factores civilizacionais, a existência e o êxito das máquinas de moedas têm forçosamente de revelar uma brecha no sistema. Deverá tê-lo em conta. Já tinha notado que nem todos os jogos são igualmente férteis e que uns, mais que outros, fomentam a evolução da arte, da ciência e da moral, na medida em que obrigam ao respeito pela regra, à lealdade, ao autodomínio e à generosidade, ou exigem mais cálculo, imaginação, paciência, habilidade ou vigor. Mas agora encontra jogos vazios, jogos nulos, que nada exigem do jogador, e que são simples e estéril desperdício do tempo livre. À letra, esses jogos matam o tempo sem o fecundar, enquanto os verdadeiros jogos o fertilizam, o fazem frutificar a longo prazo, quase ao acaso, sempre sem finalidade estabelecida e como prémio acrescido ao prazer. Pelo contrário, esses pseudo-jogos — que nada põem em jogo — só servem para substituir o tédio por uma rotina disfarçada de diversão.

O ensinamento das máquinas de moedas, e, acessoriamente, das paciências, é que, a par dos jogos caracterizados pela actividade permanente, pela mobilização de recursos e por experiências fazendo apelo ao sangue-frio, existem distracções-armadilha que, preenchendo as horas vagas, assumem a aparência de jogos. Reforçam a tendência para a passividade e para a demissão. Não aliciam o espírito para uma derivação fértil, o que as aproximaria de uma outra forma de jogo, que tem o mais das vezes um nome específico no caso das línguas orientais e que, ao nível do sonho e do devaneio, possui uma eficácia muito própria. Essas diversões, designadas em termos contrários aos habituais, acabam, por seu turno, por estagnar e siderar a imaginação. Bloqueiam a atenção com uma tremenda monotonia, suficientemente diversificada para não enfadar e suficientemente acentuada para poder embalar e seduzir.

Nem o moralista nem o sociólogo poderão detectar sintomas positivos na excessiva prosperidade desta espécie de engodo. Talvez deva ser encarado como a recompensa por um esforço extraordinário que já nem sequer permite ao indivíduo a iniciativa e a exuberância necessárias para que o descanso a que se entrega não seja um entorpecimento e uma letargia das faculdades, mas sim uma intensidade despontando livremente, ainda que improdutiva no momento, mas tanto mais fértil a longo prazo e a um nível diferente do trabalho e das obrigações.

CAPÍTULO IV

CORRUPÇÃO DOS JOGOS

P. 68. *Jogos de azar, horóscopos e superstições.*

A título de exemplo, citam-se aqui as recomendações de Mithuna num número escolhido ao acaso de um semanário feminino (*La Mode du jour*, 5 de Janeiro de 1956):

> *Quando os aconselho (e com as reservas inerentes a uma mera lógica) a preferir, se possível for, este número àquele, não falo apenas do algarismo final, como aliás é hábito... Refiro-me também ao número convertido à unidade. Por exemplo, 66 410, convertido às unidades equivale a 6 + 6 + 4 + 1 = 17 = 1 + 7 = 8. Embora não contendo nenhum oito, este número poderia ser escolhido de entre aqueles que designo como os favoritos do oito. Devem converter sempre à unidade, salvo o 10 e o 11, e proceder tal como acima expus. E agora, não vou desejar-lhes «boa sorte». Mas se por acaso conseguirem ganhar, agradecia-lhes a gentileza de me comunicarem a boa notícia e de me indicarem o resultado. Aqui vão os meus sinceros votos de felicidades... apesar de tudo, e de todo o meu coração.*

São dignas de realce as precauções tomadas pela signatária da crónica. No entanto, dada a diversidade dos procedimentos, a multidão dos seus clientes e o pequeno número de algarismos, ela tem a garantia de um coeficiente de êxitos significativo, que, como convém, serão exclusivamente retidos pelos interessados.

A este respeito, o cúmulo pareceu-me ser atingido com o horóscopo do semanário *Intimité* (do lar). Como os outros do género, dá conselhos aos nativos de cada decanato para a semana em curso. Ora, sendo esta publicação destinada às regiões rurais, onde o correio ou a distribuição registam uma certa lentidão, *nem o horóscopo nem o número se encontram datados.*

P. 73. *Tendência para os «estupefacientes» nas formigas.*

Observações efectuadas por Kirkaldy e Jacobson, e citadas por W. Morton Wheeler (*op. cit.*, p. 310)

«Colocando-se a postos, junto à passagem de uma fila de formigas em busca de alimento, formigas comuns na Índia, *Hypoclinea bituberculata*, o insecto aguarda o aparecimento de uma delas e, assim que ela se aproxima, ergue a parte anterior do corpo de forma a destapar os seus tricomas. O cheiro atrai a formiga e incita-a a lambê-los e a mordiscá-los. O *ptilocerus* baixa-se suavemente, enroscando simplesmente as patas anteriores na cabeça da formiga, como se estivesse segura da sua presa. Por vezes, a formiga mordisca tão avidamente os tricomas com as suas mandíbulas que o *ptilocerus* se agita de cima a baixo. Mas a secreção da glândula tem um efeito tóxico e paralisante sobre a formiga. Mal o pobre animal liberta as patas para pousar, o *ptilocerus* apanha-o com as suas patas anteriores, enfia o ferrão através de uma das suturas toráxicas ou, de preferência, no ponto de inserção de uma antena e suga-lhe o conteúdo do corpo. A paralisia é devida a uma substância da glândula absorvida pela formiga e não devida ao ferimento feito pelo ferrão do *ptilocerus*. Segundo Jacobson, isso é provado pelo facto de, quando um número vasto de formigas lambeu durante algum tempo a secreção do tricoma, elas se afastarem um pouco do *ptilocerus.* Mas logo a paralisia as invade, ainda que não tenham sido tocadas pelo ferrão do *ptilocerus.* Assim, há uma quantidade muito maior de formigas que é destruída sem ser contudo utilizada na alimentação dos *ptilocerus* e devemos admirar-nos com a proliferação das formigas que permite ao *ptilocerus* arrecadar um tão pesado tributo pago pela população de uma comunidade.»

CAPÍTULO VII

SIMULACRO E VERTIGEM

P. 117. *Mecanismo da iniciação.* Extracto de H. Jeanmaire, *op. cit.,* pp. 221-22.

«Os Bobos (do Alto-Volta) apresentam, em termos bem mais rudimentares, um sistema de instituições religiosas bastante análogo ao dos Bambara. *Do* é a designação genérica, naquela zona, das sociedades religiosas em que as pessoas se disfarçam com um conjunto de folhas e de ramos e máscaras em madeira representando cabeças de animais, bem como da divindade que preside a tais cerimónias e a quem é consagrada, em várias aldeias ou bairros, uma árvore à beira de um poço, que também lhe é consagrado. As máscaras (Koro, ou o plural Kora, Simbo, ou o plural Simboa) são confeccionadas e usadas por jovens de uma certa idade. O direito a conhecer o seu segredo, a colocá-las e a usufruir de determinados privilégios em relação a não-iniciados é conquistado, numa altura precisa, pelos rapazes do nível etário seguinte que, já adultos e cansados de serem perseguidos e vexados pelas máscaras, pedem que lhes sejam reveladas as «coisas do *Do*». Aconselhados pelos anciãos da aldeia, e depois de conferenciarem com os chefes das classes mais velhas, é-lhes concedido o desejo sob a condição de presentearem, antes de tudo, os anciãos. A aquisição do *Do,* ou seja, a revelação do segredo das máscaras, desempenha um papel idêntico ao das cerimónias da puberdade. Os costumes variam, naturalmente, segundo as localidades. Dos relatos algo confusos, embora pitorescos e extremamente vivos,

dos informadores do Dr. Gremer, reteremos apenas dois esquemas cerimoniais.

«Num deles, que facilmente se deduz a partir dos testemunhos coincidentes de dois informadores, o ritual da revelação das máscaras reduz-se a um simbolismo cujas características extremamente rudes não deixam de mostrar, na sua simplicidade, uma certa grandeza. Se acaso houver num bairro um razoável número de crianças com a mesma idade e o mesmo tamanho, os anciãos dirão que chegou o momento para o aparecimento das máscaras. O chefe do *Do* adverte os jovens, previamente iniciados, de que devem confeccionar e envergar as vestes de ramagens, de acordo com um ritual específico. É o que fazem desde a manhã. Ao fim do dia, as Máscaras põem-se a caminho, e vêm sentar-se perto da aldeia, aguardando que a noite caia. Rodeiam-nas os velhos. À noite, o celebrante do *Do* chama os pais e os neófitos, entretanto munidos das oferendas tradicionais e das galinhas para o sacrifício. Quando todas as crianças, estão reunidas, aparece o mago com um machado que bate no chão, para chamar as máscaras. Em seguida, mandam deitar as crianças e cobrem-lhes a cabeça. Chega uma máscara a correr, desata a saltar à volta das crianças e a assustá-las com uma espécie de apito chamado «máscara pequena». Depois disto, um dos anciãos manda as crianças levantarem-se e agarrarem a máscara, que se escapa. Vão atrás dela e acabam por apanhá-la. O velho pergunta-lhes se sabem quem é a criatura que surge assim coberta de folhas. Para o descobrirem, destapam o rosto da personagem mascarada e identificam-na imediatamente. Mas também são avisados de que revelar o segredo aos que o ignoram é o bastante para atraírem a morte. Propositadamente foi cavado um fosso. É o que se abrirá diante delas caso traiam a promessa feita e é também nesse que enterrarão a personalidade infantil que estão em vias de abandonar. Simbolicamente, cada uma das crianças deve deitar no buraco várias folhas arrancadas às vestes do mascarado. Fechado o fosso, alisa-o com as mãos para o selar. Quanto aos ritos de saída do local da iniciação e de regresso à aldeia, ritos esses que perfazem a cerimónia após o sacrifício, o banho ritual é reduzido ao mínimo: cada criança, ao passar, mergulha a mão num recipiente que contém água. No dia seguinte, os jovens levam os recém-inciados até à mata e ensinam-nos a entrançar e a envergar a vestimenta.»

É esta a tradição. Quando se revela o segredo a alguém, esse alguém passeia-se, *está em vida*. Aqueles que o ignoram, *não estão em vida*». *Materiais de etnografia e linguística sudanesas*, t. IV, 1927 (conforme documentos coligidos pelo Dr. Cremer e publicados por H. Labouret).

P. 118. *Exercício do poder político pelas Máscaras.* Casos há na sociedade Kumang, da Nigéria, que H. Jeanmaire associa à cerimónia descrita por Platão (*Crítias*, 120B) no julgamento mútuo dos dez reis da Atlântida:

«Aqui, a autoridade social competia muito menos aos chefes hereditários das aldeias do que aos dirigentes das «sociedades secretas», veículos dos Antigos. A do Kumang (que seria análoga à do *Komo* dos Bambaras), actualmente em declínio, deixou a curiosa e lendária recordação dos sanguinários rituais que praticava. Celebravam-se de sete em sete anos. Eram unicamente admitidos os Antigos que tivessem atingido o mais alto grau da hierarquia social e o local onde se celebrava a festa era interdito às mulheres, aos rapazes e mesmo a toda a juventude. Os anciãos com direito a participar na cerimónia tinham por dever oferecer, além de cerveja, um touro negro destinado ao sacrifício. O animal era imolado, erguido e pendurado num tronco de palmeira. Os sacerdotes vestiam um traje próprio para o cerimonial, composto por um toucado, calças e camisola amarela. A convocatória estava a cargo do presidente da confraria e o seu anúncio provocava uma grande efervescência na região. O local da assembleia era uma clareira da floresta, onde os confrades ocupavam os seus lugares em redor do presidente (*mare*), que se sentava sobre uma pele de carneiro preto cobrindo uma pele humana. Cada um dos confrades fazia os seus venenos e drogas mágicas (*Korti* dos Bambara). Os sete primeiros dias eram preenchidos com sacrifícios, banquetes e discursos. É provável que as conversações que então decorriam tivessem como principal objectivo o de chegar a um consenso a respeito das pessoas que urgia fazer desaparecer. Ao cabo de sete dias, a parte importante do mistério começava. Tinha lugar na base de uma árvore sagrada, a suposta «Mãe de Kumang» e cuja madeira, de facto, servia para o fabrico das máscaras do Kumang. Junto à árvore tinha sido cavado um fosso, no fundo do qual estava agachada a máscara que era também a encarnação do deus da tribo, e que estava enfeitada com plumas. No dia estabelecido, ao fim da tarde, e enquanto os confrades continuavam sentados em círculo, de cara virada para dentro do fosso, a máscara começava a aparecer. O feiticeiro da tribo assinalava essa aparição com um cântico que a máscara logo retomava, e a que os membros da confraria iam respondendo. A máscara começava a dançar; primeiro muito pequena, ia crescendo pouco a pouco. Deixando o fosso, dançava à volta do círculo dos confrades, que de costas voltadas, acompanhavam a dança daquele ser demoníaco batendo palmas. Quem ousasse virar-se seria fulminado pela morte. Aliás, mal a máscara, cujo tamanho não cessava de aumentar, tinha iniciado a sua dança, já a morte começava a grassar por entre a população. A dança continuava por três dias seguidos, no decorrer dos quais a máscara respondia de forma oracular às questões que lhe eram postas. Essas respostas eram válidas durante os sete anos que deviam suceder-se até à cerimónia seguinte. Ao fim desse tríduo, sentenciava igualmente sobre o destino do presidente da confraria e anunciava se ele deveria ou não assistir à próxima festividade; em caso negativo, deveria morrer de forma mais ou menos rápida no decurso do novo septénio, e procedia-se de imediato à sua substituição. De qualquer modo, durante esses dias, sucumbiam imensas pessoas, quer no grosso da população, quer no círculo dos anciãos.» (Segundo K.Frobenius, *Atlantis, Volksmärchen und Volksdichtungen Afrikas*, t. VII, *Dämonem des Suden*, 1924, pp. 89 segs.).

CAPÍTULO VIII

COMPETIÇÃO E ACASO

P. 146. *Intensidade da identificação com o ídolo. Um exemplo: o culto de James Dean.*

Vários suicídios se seguiram à morte do actor Rudolfo Valentino, em 1926. Nos subúrbios de Buenos Aires, em 1939, bastantes anos após a morte do cantor de tangos Carlos Gardel, carbonizado num acidente de aviação, houve duas irmãs que se enrolaram em mantas embebidas em petróleo e atearam o fogo com o propósito de morrer como ele. Para homenagearem um cantor da sua preferência, as adolescentes americanas reuniam-se em ruidosos clubes chamados, por exemplo «As que desmaiam ao verem Frank Sinatra». Hoje em dia, a empresa cinematográfica, *Warner Brothers*, onde trabalhava James Dean, desaparecido prematuramente em 1956, no começo do culto de que era alvo, ainda recebe, por dia, milhares de cartas de chorosas admiradoras. A maioria delas principia assim: «Querido Jimmy, sei que não morreste...» Há uma secção especial encarregada de se ocupar da extravagante correspondência póstuma. Há quatro jornais exclusivamente dedicados à memória do actor. Um deles intitula-se *James Dean regressa*. Correm boatos dizendo que não foi publicada nenhuma fotografia do seu enterro, tudo levando a crer que o actor, completamente desfigurado, se vira obrigado a retirar-se do mundo. Inúmeras são as sessões de espiritismo para evocar o desaparecido, que até ditou a uma vendedora de armazém, Joan Collins de seu nome, uma longa biografia em que ele afirma não estar morto, dando razão a todos os que também o afirmam. Venderam-se quinhentos mil exemplares da obra.

Num dos mais importantes jornais diários de Paris, houve um historiador esclarecido e sensível aos sintomas indicadores da evolução dos costumes que se comoveu com o fenómeno. Escrevia então: «Chora-se em procissão até à sepultura de James Dean, tal como Vénus chorava sobre a campa de Adónis.» E recorda oportunamente que oito álbuns, com tiragens de quinhentos a seiscentos mil exemplares, lhe foram já consagrados e que o seu pai está a ultimar a biografia oficial do ídolo. «Psicanalistas há — continua — que investigam o seu subconsciente com a ajuda das suas conversas de bar. Não há nenhuma cidade nos Estados Unidos que não tenha um clube James Dean onde os fiéis comungam as suas recordações e veneram as suas relíquias.» Calcula-se serem três milhões e oitocentos mil os membros de tais associações. Depois da morte do herói, «os seus fatos foram cortados em pedaços e vendidos à razão de um dólar por centímetro quadrado». O automóvel ao volante do qual ele morreu acidentalmente, a cento e sessenta quilómetros por hora, «foi restaurado, e passeado de cidade em cidade. Por vinte e cinco cêntimos, era possível contemplá-lo. Por cinquenta, podíamos sentar-nos alguns segundos ao volante.

Acabada a *tournée*, o automóvel foi desfeito com um maçarico e os despojos vendidos em leilão.»[1]

P. 150-01. *Repercussões da vertigem nas civilizações organizadas: os incidentes do 31 de Dezembro de 1956 em Estocolmo.*

O episódio, em si, é mínimo, sem consequências. No entanto, mostra até que ponto a ordem estabelecida permanece frágil na medida em que é rígida, e como os poderes da vertigem estão sempre prontos para levar a melhor. Reproduzo aqui a perspicaz análise da correspondente do *Le Monde* na capital sueca:

«Ao fim da tarde do dia 31 de Dezembro, como o *Le Monde* teve ocasião de assinalar, cinco mil jovens invadiram Kungsgatan — a principal artéria de Estocolmo — e durante três horas, aproximadamente, ocuparam a rua, incomodando os transeuntes, voltando automóveis, partindo montras e tentando, por fim, erguer barricadas com grades e pilares arrancados do mercado mais próximo. Outros grupos de jovens vândalos deitavam ao chão as velhas pedras tumulares que cercavam a igreja vizinha e do alto da ponte que atravessa a Kungsgatan atiravam sacos de papel cheios de gasolina em chamas. As forças policiais disponíveis acorreram a toda a pressa. Mas o seu ridículo número — uma centena, simplesmente — dificultava a tarefa. Só depois de várias cargas com o sabre desembainhado, e de lutas corpo a corpo, de dez contra um, é que os polícias conseguiram ficar senhores do terreno. Meio linchados, muitos deles tiveram de ser levados para o hospital. Foram presos cerca de quarenta manifestantes, de idades oscilando entre os quinze e os dezanove. "*É a mais grave manifestação alguma vez ocorrida na capital*", declarou o chefe da polícia de Estocolmo.

«Estes acontecimentos suscitaram na imprensa e nas entidades responsáveis uma vaga de indignação e de inquietação que está longe de se apaziguar. Pedagogos, educadores, Igreja e vários organismos sociais (que na Suécia rodeiam de muito perto a comunidade) interrogavam-se ansiosamente sobre as causas de tão estranha explosão. O facto nem é totalmente insólito. Todos os sábados à noite, tumultos do mesmo género acontecem no centro de Estocolmo e das principais cidades de província. No entanto, é a primeira vez que os incidentes atingem uma tão grande proporção.

---

[1] PIERRE GAXOTTE, *Le Fígaro*. O artigo intitula-se *De Hercules a James Dean*. Os semanários femininos publicam enormes reportagens fotográficas acerca do herói e da devoção delirante de que beneficiou a título póstumo. Consultar também a análise do fenómeno na obra citada de Edgar Morin, *Les Stars*, Paris, 1957, pp. 119-31: «Le cas James Dean».

«Assumem uma característica quase "kafkiana", angustiante, uma vez que a movimentação não é concertada nem premeditada, ou seja, a manifestação não é realizada "a favor" de algo ou "contra" alguém. Sem motivo aparente, estavam lá dezenas, centenas e, na dita segunda-feira, milhares de jovens. Nunca se tinham visto, em comum têm apenas a idade e não obedecem nem a uma palavra de ordem nem a um chefe. Em toda a trágica acepção do termo, são "rebeldes sem causa".

«Para um estranho, que debaixo de outros céus viu crianças matarem-se por uma ninharia, esta agitação no vazio parece tão inacreditável como incompreensível. Talvez nos sentíssemos mais seguros se acaso se tratasse de uma divertida farsa de mau gosto para "amedrontar a burguesia". Mas os rostos destes adolescentes estão cerrados de maldade. Explodem bruscamente numa loucura de destruição muda. O que mais impressiona naquela multidão é o silêncio. Na sua pequena mas excelente obra sobre a Suécia, François-Régis Bastide escrevia: "*...estas ociosas vítimas do terror da solidão agrupam-se, amontoam-se que nem pinguins, empilham-se, gritam, injuriam-se com os dentes cerrados, maltratam-se sem soltar um grito, sem uma palavra compreensível...*"

«Para além da famosa solidão sueca e da angústia animal tantas vezes descrita, provocada pela longa noite de Inverno que começa às duas da tarde para se dissipar numa vaga névoa às dez da manhã, onde poderá procurar-se a explicação de um fenómeno cujo eco se reconhece, sob outras formas, em todas as "sementes de violência" da Europa e da América? Como na Suécia os factos sobressaem muito mais do que noutro lado qualquer, a explicação que aqui se pode encontrar é igualmente válida, sem dúvida, para os "vândalos do rock'n roll", para os "selvagens das motos", na América e, não esqueçamos, para os "teddy-boys" londrinos.

«Antes do mais, a que grupo social pertencem os jovens rebeldes? Vestindo, como os seus colegas americanos, blusões de cabedal onde se destacam caveiras e inscrições cabalísticas, são também na sua maioria filhos de operários ou de simples empregados. Sendo eles própios aprendizes ou caixeiros de armazém, ganham salários que fariam as delícias das gerações anteriores. Este relativo bem-estar e, no caso da Suécia, a confiança num futuro garantido, destroem neles a angústia do amanhã e neutralizam, ao mesmo tempo, a combatividade outrora necessária para "conseguir uma posição na vida". Noutras paragens, e ao contrário, o que provoca o desespero é o excesso de dificuldades que se manifesta num mundo onde o trabalho quotidiano é desvalorizado a favor da glória dos actores de cinema e dos *gangsters*. Em ambos os casos, a combatividade, quando privada de um campo de acção viável, explode subitamente num delírio cego e desprovido de sentido...» Eva Freden (*Le Monde*, 5 de Janeiro de 1957).

CAPÍTULO IX

REPERCUSSÕES NO MUNDO MODERNO

P. 154. *A máscara: atributo da intriga amorosa e da conspiração política, símbolo de mistério e de angústia; o seu carácter ambíguo.*

Por volta de 1700, em França, a máscara era um divertimento da Corte. Propiciava agradáveis equívocos. Mas continua a ser inquietante, e, de súbito, em relatos tão realistas como os de Saint-Simon, dá lugar, da forma mais desconcertante, a uma dimensão fantástica digna de um Hoffman ou de um Edgar Poe:

«Bouligneux, general de divisão, e Wartigny, marechal, foram mortos perto de Verue — dois homens de grande valor, dois homens únicos. No Inverno último tinham-se feito várias máscaras de cera das pessoas da Corte, que as usavam debaixo de outras máscaras, de tal forma que quando tiravam estas, induziam em erro, as outras pessoas, que tomavam a segunda máscara pelo verdadeiro rosto, que lá estava, bem diferente, mas por baixo. Divertiram-se imenso com esta graça. Naquele Inverno também se queriam divertir com o mesmo. A surpresa foi enorme quando se descobriram as máscaras impecáveis, tal como quando tinham sido guardadas após o Carnaval, com excepção das de Bouligneux e de Wartigny, que embora conservando uma perfeita semelhança, tinham a palidez e o abatimento próprios das pessoas que acabam de morrer. E assim apareceram num baile, provocando tal horror que tentaram compô-las com *rouge*, mas o *rouge* desaparecia imediatamente e não pôde ser retocada a magreza dos rostos. Isto pareceu-me tão extraordinário que o julguei digno de aqui ser relatado. Contudo, não o teria feito, se porventura toda a Corte não tivesse, tal como eu, testemunhado com uma extrema surpresa, e por várias vezes, essa inédita ocorrência. Por fim, deitaram fora as duas máscaras.» *Memórias* de Saint-Simon, Biblipthèque de la Pléiade, t. II, cap. XXIV (1704), 1949, pp. 414-15.

No séc. XVIII, Veneza é, em parte, uma civilização da máscara. Esta serve para todos os efeitos e a sua utilização encontra-se regulamentada. Aqui se descreve uma delas, a da *bautta* (*Les Agents secrets de Venise au XVIII^{e} siècle*, compilação e publicação de Giovanni Comisso, Paris, 1944, p. 37, nota 1:

«A *bautta* consistia numa espécie de mantelete com capuz negro e máscara. A origem do nome está no grito *bau, bau*, com que se mete medo às crianças. Em Veneza todos a usavam, a começar pelo Doge quando queria andar livremente pela cidade. Era imposta aos nobres, homens ou mulheres, nos locais públicos, para refrear o luxo e igualmente para impedir que os patrícios fossem atingidos na sua dignidade em situações de contacto com o povo. Nos teatros, os porteiros deviam assegurar-se de que os nobres traziam a *bautta* bem posta na cara mas, assim que entravam na sala, guardavam-na ou tiravam-na a seu bel-prazer. Os patrícios, quando necessitavam de conferenciar, por razões de Estado, com os embaixadores, também deviam usar a *bautta* e, o protocolo exigia o mesmo aos embaixadores.»

A mascarilha é o *volto;* o *zendale* é um véu negro a cobrir a cabeça; o *tabarro* é uma capa leve que se traz por cima das outras vestes. Utiliza-se para se conspirar ou para se ir a lugares mal-afamados. É quase sempre escarlate. A lei proíbe os

nobres, em princípio, de o vestir. E vêm logo a seguir os disfarces do Carnaval acerca dos quais G. Comisso fornece os seguintes pormenores:

«De entre os diversos tipos de disfarces habituais por alturas do Carnaval, havia os *gnaghe*, homens, vestidos de mulher, ou não, que imitavam o timbre agudo de certas vozes femininas; os *tati*, que representavam crianças grandes e estúpidas; os *bernardoni*, disfarçados de mendigos cheios de deformações e de doenças; e os *pitocchi*, de trajes esfarrapados. Foi Giacomo Casanova que durante um Carnaval em Milão teve a ideia de uma original máscara de *pitocchi*. Os seus comparsas vestiram-no com trajes belos e preciosos, que aqui e ali rasgavam com uma tesoura, remendando depois os rasgões com bocados de tecido, preciosos também, e de diversas cores.» *Mémoires*, tomo V, cap. XI (Comisso, *op. cit.*, p. 133, nota 1).

A faceta ritual e estereotipada da mascarada é deveras notória. Era ainda visível por volta do ano de 1940 no Carnaval do Rio de Janeiro.

De entre os autores modernos que analisaram de maneira mais conseguida a perturbação resultante do uso da máscara, Jean Lorrain ocupa indiscutivelmente um lugar de destaque. As reflexões introduzidas na narrativa intitulada *L'un d'eux*, na sua colectânea de contos *Histoire des masques* (Paris, 1900, com prefácio de Gustave Coquiot, também acerca das máscaras, mas irrelevante) merecem ser aqui citadas:

«O atraente e repelente mistério da máscara — quem poderá jamais revelar a sua técnica, explicar-lhe os motivos e demonstrar logicamente a imperiosa necessidade à qual certos seres cedem, em dias determinados, caracterizando-se, disfarçando-se, mudando de identidade, deixando de ser quem são, numa palavra, evadindo-se?

«Quais são os instintos, os desejos, as esperanças, as cobiças e os males da alma que se ocultam sob a cartolina toscamente colorida, os falsos queixos e os falsos narizes, sob a crina das barbas falsas, o reluzente cetim das mascarilhas ou o pano branco das cogulas? A que embriaguez de haxixe ou de morfina, a que esquecimento de si mesmos, a que equívoca e perniciosa aventura se entregam, em dias de baile de máscaras, esses lamentáveis e grotescos desfis de dominós e de penitentes?

«Essas máscaras são barulhentas, transbordando de movimentos e de gestos, mas a sua alegria é triste, são mais espectros do que seres vivos. Como fantasmas, a maioria delas anda embrulhada em panos até aos pés e, como fantasmas, não se lhes vê o rosto. Por que não vampiros debaixo daquelas camalhas a emoldurar faces geladas de veludo e de seda? Por que não o vazio e o nada por debaixo desses largos fatos de Pierrot enroupados que nem mortalhas por cima dos vincados ângulos das tíbias e dos úmeros? Toda esta humanidade que se esconde para se misturar com a multidão, não estará já para lá da natureza e para lá da lei? É, evidentemente, malfazeja, uma vez que quer guardar o anonimato, mal-intencionada e culpada, uma vez que procura enganar a hipótese e o instinto, sarcástica e macabra, semeando desordem, apupos e chocarrices pela perplexa apatia das ruas, fazendo estremecer deliciosamente as mulheres, horrorizando as crianças e suscitando sonhos vis nos homens, subitamente inquietos face à ambiguidade sexual dos mascarados.

«A máscara é o rosto perturbado e perturbador do desconhecido, é o sorriso da mentira, é a própria alma da perversidade que sabe corromper à medida que aterroriza, é a mordaz luxúria do medo, é a angustiante e silenciosa eventualidade deste desafio lançado à curiosidade dos sentidos: «Será feia? Será bonito? Será jovem? Será velha?» É a galanteria temperada de macabro e de picante, e quem sabe, condimentada com uma pitada de ignomínia e um gostinho de sangue. Mas onde é que vai acabar a aventura? Certamente, no quarto ou numa pensão de uma grande meretriz, ou talvez na esquadra, pois também os ladrões se escondem para perpetrar os seus golpes e, com as suas provocantes e terríveis caras falsas, as máscaras pertencem tanto aos covis de ladrões como aos cemitérios: têm todas uma faceta de assaltante, de rapariga da rua e de fantasma». (*Histoire des masques*, pp. 3-6).

*Acabou de imprimir-se
em Outubro de [illegible]
na Tipografia Guerra (Viseu)
numa tiragem de 2000 exemplares*

Depósito legal [illegible]